家用电脑与游戏

Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

2003 ISSUE.102 2



特别企划



2002年度电脑游戏大赏

极限攻略

仙剑奇侠传2 完全攻略

寰神结 要点攻略

哈利·波特与密室

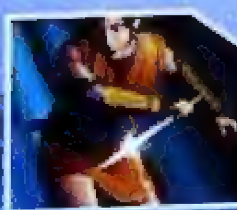
40张银版巫师卡全收集

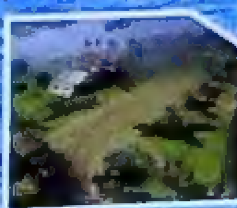
新作速递

反恐精英:零度危机

IL2:被遗忘的战场







野蛮人
大破坏
丛林之狐
兵临城下
银河文明
鬼武者
吸血莱恩
秘密潜入II秘密打击
战地1942:罗马之路
1914伟大的战争
1503新世界
先驱号
大西部

游戏观点

永远的银河英雄传说
F1-2002 激情体验
拉力运动挑战赛

软硬武略

XPC完全剖析
土星手柄大改造
2003新春装机指南

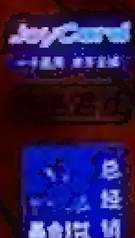
娱人码头

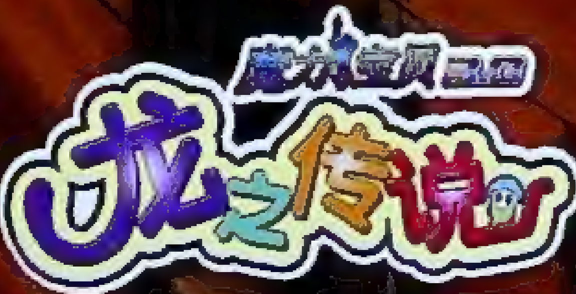
觉醒
游离于虚拟与现实之间

网络帝国

征服
天骄 来自《秦殇世界》的前线报告
大话西游Online II 取经之路
仙境传说资料片:友情竞技场
苹果派 初识职业
魔剑 我爱我家
幻灵 前生今世







零售价 8.8元 www.fcgm.com.cn
ISSN 1009-6183



9 771009 618022 02>

真正的网络休闲游戏尽在

百战天虫 online WORMS

火爆测试中

online
百战天虫
奖品赞助

ASMART



www.worms.com.cn

北京北极冰科技发展有限公司
北京市朝阳区北四环东路高原街二号北京文博大厦10层
邮编：100029
电话：86-10-84628118 传真：86-10-84625378

开发 TEAM17 授权 WIZG@TE 代理发行 亚联游戏 Asiagame.com

红月

更具人性的游戏环境
更酷魔法
更眩画面
更多时尚

千年

天赋炼章

国内热门的武侠网络游戏

武林霸业谈笑中 不胜千年一场醉

2003年正式上市

北京北极冰科技发展有限公司
北京市朝阳区北四环东路高原街二号北京文博大厦10层
邮编：100029
电话：86-10-84628118 传真：86-10-84625378

授权 ACTOZ SOFT

亚联游戏 Asiagame.com

总经销 晶合

战场 HELBREATH THE CRUSADE

2003年全新改版即将推出

全新开放技能与职业
充分发挥玩家的潜能
营造更加精彩的世界
创造新千年的里程碑

亚联游戏 Asiagame.com



N-age
美丽世界
www.nage.com.cn
"引爆青春"之完美计划
行动5
2月14日——不可思议的情人节
网络游戏历史上最逼真地模
拟那份不同寻常的心动感觉
公开测试火热进行
请来体验美丽世界N-age的无限精彩!
青春无规无惧
首款以模拟现实为主轴的网络游戏!
全3D表现，视角可随意调节!
上手简单，菜鸟、老手均可轻松搞定!
战斗、恋爱，动作刻画细腻丰富!
道具、服装多变，充满现代时尚感觉!
不可思议的
情人节



40万客户端来到你身边——媒体随刊赠送客户端，方便玩家参与公开测试
运营商：清华同方 TSINGHUA TONGFANG
教育资讯本部
http://www.edu-inf.com
开发商：eSofnet
韩国eSofnet公司
http://www.esofnet.com
客服电话：010-62963167 010-62963168



POWERED BY
ATi
RADEON 9500
ATI VPU
视觉芯片
用我们的芯去感受视界
Radeon
9500
途中有只怪兽挡住去路，
就砍它于马下，
然后留下个性签名
利刃适手，所向无敌
如果你也渴望在游戏中手执利刃，所向无敌，
但又不想花费太多的话，
采用以Radeon 9500为芯片的显卡吧!
ATi
视界无极限

公会篇

10个种族、18种职业、27个附属职业，数千种搭配组合
简易的操作，完全 3D 的华丽表现，令人惊羡的自由建城
自由的发展路线，动荡的乱世，4种国家体制，公会到国家间的大型战争

公会、战斗、职业、种族、宠物、魔法、城战、国家、经营……魔剑的一切源自于实力！


公会成立初期会长主持会议，任命各个重要职位


公会开始建设自己的城市


城市建好，公会成员轻松制定自己商店商品的价格


城市遭到攻击，多种职业空中、陆地全方位作战

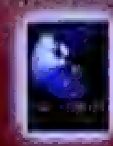

一场战争后，横尸遍地，这就是残酷的战争……

与我同行！

魔剑 SHADOWBANE

欧美 3D 网游巨作，即将公开测试！






官方站点：
http://www.shadowbane.com.cn

新春喜洋洋 天人送大礼

恭祝全国玩家新春愉快



















世界一流精品简体中文版全国热卖中

- 无冬之夜 79元/4CD 内含联机cd-key
  无冬之夜城主执政宝典（TOOLSET教学）
  无冬之夜城主执政宝典光盘
- 命运战士2 49元/2CD（内含联机cd-key）
- 二战风云·战俘 49元/2CD
- 闪点行动·抵抗力量 49元/2CD
- 要塞·十字军东征 49元/2CD
- 过山车大亨2 49元
- 文明3 游戏世界 49元/2CD
- 终极刺客2·沉默杀手 49元/2CD

大众软件 家用电脑与游戏 软件与光盘 电脑游戏攻略 大众游戏 游戏基地 新浪游戏世界 硅谷动力 新娱乐时代 电脑时空 游戏天地 网络商情 互动软件 电脑游戏新干线 游戏时代 信报 高度评价

让世界变可爱，仙境让你火力全开！冒险愉快！

不论你想当元气满满的的剑士、
华丽炫目的魔法师、身手矫健的弓箭手、
还是救援第一的服事、
精打细算的商人与来去无踪的盗贼……
狂击、魔法、传送、打怪、聊天、
买卖、友谊都在这里开始转动、发光！



魔法师 让战斗变可爱

冒险者 让冒险变可爱

奶瓶男 真是可爱到不行哪…

金鸡独立短剑剑士 让自己变可爱

弓箭手 让世界变可爱



可爱怪兽 让怪兽变可爱

盗贼 让女朋友变可爱

仙境 RO 传说

RAINBOW LAND ONLINE

ONLINE

ro.gameflier.com.cn

放肆冒险　　可爱到底

RAINBOW LAND ONLINE



RO是适合男生玩的游戏

东洋风、欧式风…等精致城市街道3D背景，将让你狠狠爱上仙境。转职升级不断向前进，骑渡渡鸟千山万水任你行，魔法都市、沙漠之城，让人叹为观止、立即想一探究竟！



RO是适合女生玩的游戏

打上漂漂的小蝴蝶结、戴个可爱兔耳朵…游戏里皆以三头身Q版为主角人物，人物造型亦随之改变，数百种武器、配件与女生喜欢的发圈饰品…让你装酷耍个性、美美上街去。



R♥是适合情侣玩的游戏

仙境大方提供两组开卡帐号，可和你的她携手天涯，同打怪、齐升级，职业与技能的变化与玩法相当多样与丰富，加上活泼的聊天、表情符号等互动系统，合力打怪后公平的MVP与经验值分配机制，让玩家彼此密切交流情感！



RO是适合朋友们一起玩的游戏

仙境提供互相开打的友情竞技场与欢乐趣致的圣诞节新怪物道具，多视角3D镜头角度转换配合，让玩家在游戏中找怪、打怪时，可配合地形起伏不同，增加许多战术变化与乐趣！



ro.gameflier.com.cn

出版 北京银冠电子出版有限公司　授权 GRAVITY　总经销 智冠电子(北京)有限公司　游戏新干线(北京)有限公司

天骄

秦殇世界

千呼万唤始出来，

国产网络游戏抗鼎大作隆重推出

更强大游戏人工智能：

大多数网络游戏很难兼顾游戏智能性，所以看到的NPC和怪物都很弱智。这一点天骄做的很有个性，当怪物的血少到一定程度后就会逃跑，把玩家引到怪物更多的地方伏击玩家体验与高智商的NPC斗智斗勇，拟真惊心动魄的战斗。

完美的武器DIY系统：

《天骄》独到的打造系统允许玩家收集各种具有不同属性的原材料，打造出自己的梦幻装备，打造完成还可以为它命名！此外，在秦殇世界中很多优秀的武器都具有成长的潜质，可以根据使用者的特点发展出更强大的攻击效果。

5000年文化底蕴：

恢弘庞大的故事背景，古色古香的楼宇亭台，引人入胜的人文风貌，多达40万字NPC对话、物品描述资料，将带来与韩国潮流网络游戏截然不同的深刻感受。

丰富的角色体系：

玩家可以选择游侠、刺客（女性）、力士、术士、巫师（女性）五大职业，在选择的过程中，每种职业又可以选择无属性的人物和天生带有特殊属性的等三种特色绝然不同的职业，比如可以选择带有火属性的力士，这样天生就可以克制木属性的玩家，又会被水属性的玩家所克制，这样在帮会战和PK战大大增加变数，让游戏变得无比有趣。

《天骄-秦殇世界》小资料：

《天骄-秦殇世界》官方网站：www.tjnet.com.cn

《天骄》公开测试日期：2003年1月15日

公开测试，所有玩家资料均会保留到游戏正式上市，您需要到www.tjnet.com.cn网站上激活您获得公开测试号码，并可以在网站上修改密码，免费下载完全版《天骄》客户端。

目标软件公司表示将全力为广大玩家打造一个公平、稳定而合理的"秦殇世界"，24小时在线维护的专业游戏管理员以及亲切、热情的售后服务人员、坚持不懈地对外挂与作弊的严厉打击，一定会建立起健康绿色的网络游戏环境。

纵横《天骄》世界，迎娶POLO靓车

青岛天宏广告公司公司为《天骄》招募玩家代言人，你只要参加《天骄-秦殇世界》免费公开测试，就有机会受聘成为《天骄》的玩家代言人，并获得一部POLO轿车！

细则：

1 寻找幸运玩家
游戏过程中，你有可能拣到名叫"锦囊"的物品，使用后可能会得到系统奖励的道具或游戏物品，也有可能成为幸运玩家，系统将记录并给你明确的提示（1月15日～3月1日中，一共100名幸运玩家）。

2 加入幸运玩家列表
看到系统提示后你需要到天骄主页去激活你的身份，系统需要你提供准确详细的个人信息，48小时后如果仍然没有激活的话，你将丧失幸运玩家的身份。

3 抽选10名候选人
我们将在公开测试一个半月后举办首次《天骄》网友聚会，并从全国100名幸运玩家中公开抽选10名候选人。

4 抽选一名最终的"一代天骄"
幸运的10名"一代天骄"候选人将出席《天骄》的正式运营新闻发布会，在发布会上我们将抽出最终的获胜玩家一名，成为我们的《天骄》的玩家代言人，并得到一部polo轿车。没有胜出的候选人也将获得青岛天宏广告公司提供的时尚手机一部。

5 活动时间：
2003年1月15日到2003年3月1日

注：

1 青岛天宏广告公司负责支付"细则3"玩家来北京的往返卧铺火车票，以及在北京住宿费；
2 本活动，青岛天宏广告公司将请公证处全程参与，并负责本次活动的全部费用；
3 本活动所支付的劳务费用均为税前，需要玩家自行支付个人所得税；
4 在测试期内作弊或利用程序的Bug非法获利的玩家，将无法成为幸运玩家；
5 玩家可以放弃成为《天骄》形象代言人权利，但不得转让此机会；
6 如果玩家删除获奖角色或者不能来北京参加抽奖，视同自动弃权；
7 青岛天宏广告公司、产品开发公司目标软件以及其他直接负责此活动的人员及其家属不得参加；
8 关于本协议详细内容，请参看www.tjnet.com.cn；
9 青岛天宏广告公司将对此活动全权负责；
天宏公司拥有最终解释权。

"玩《天骄》，POLO靓车开回家！"



官方网站：www.tjnet.com.cn

天骄客户端
完整版：6.8元
精装版：38元（送月卡一张）

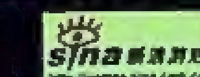
活动举办方　青岛天宏广告有限公司

研发公司：目标软件（北京）有限公司 www.object.com.cn

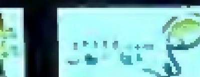
运营公司：北京欢乐时代科技有限公司

活动举办公司：青岛天宏广告有限公司

总经销：晶合时代

媒体监督：






客服电话：010-82845797、010-82845798、010-82845799

《石器时代》2 周 年

《石器时代》是个游戏、是个故事、是个传奇！作为中国网络游戏的先驱者，不可避免的会产生很多的追随者和模仿者！但她仍成功的创造了一种网络游戏文化。



天堂火龍窟



1月8日起公开测试！

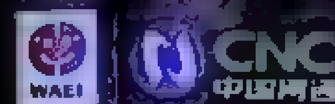
没有外挂 给你一个公平的天堂世界
完美的血盟系统 令你热血沸腾的攻城战
终极屠龙 让你挑战最顶级的BOSS

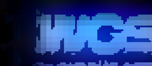
创造无限奇迹 缔造真正传奇

官方网站：http://www.lineage.com.cn









重生

RENEWAL



迅速建立你的强权
享受无尽的荣耀

1月5日正式上市！

重生－纵身未来时空的战场

万人在线科幻时空的角色扮演游戏



北京华义联合软件开发有限公司



中国网络通信有限公司

网址：http://www.cnc.net.cn


第三波软件





幻灵游侠 MONSTER & ME

超酷仙侠梦宠网络游戏

迎新春活动串串烧

幻灵十万现金悬赏极品宠

活动截止日期：2003年3月1日
一等奖1名：人民币10000元
二等奖5名：人民币2000 元
三等奖30名：人民币1000 元
四等奖100名：人民币500 元

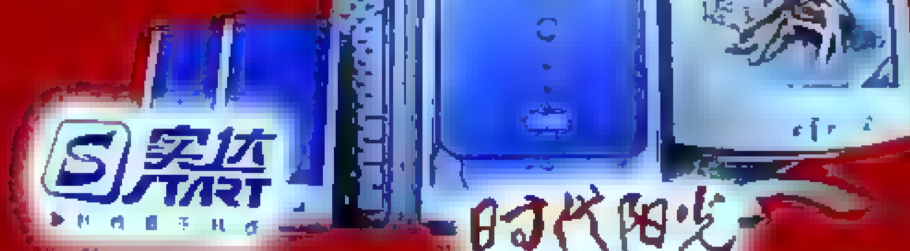
“春色无边 唯美明基”大行动

活动时间：2003年1月25日 -3月31日
奖项设置：
一等奖1名： 明基 19寸纯平显示器
二等奖5名：幻灵月卡一张
三等奖50名：幻灵宠物公仔
抽奖时间：2003年5月1日

明基 BenQ

网友原创《幻灵江湖》MTV flash制作大赛

活动截止日期：2003年3月15日
一等奖1名：实达时代阳光5220电脑
二等奖2名：实达雪晶Ⅱ型MP3播放器
三等奖3名：64MB双启动型实达-朗科优盘（ODH型）



活动详情请登陆幻灵游侠官方网站
http://www.tqdigital.com
网龙公司对本活动拥有最终解释权

天晴数码给《家用电脑与游戏》读者拜年了！

研发：天晴数码娱乐 总代理：网龙（中国）公司 总经销：智冠电子（北京）有限公司
网上垂询：http://www.tqdigital.com/ 产品合作信箱：webmaster@tqdigital.com
全球顶级游戏门户网站17173.ocm荣誉推荐

中文游戏网站17173.com荣誉推荐

征服

千万里群雄逐鹿
谁敢说常胜不输
风雨中叱咤
看天地任我征服

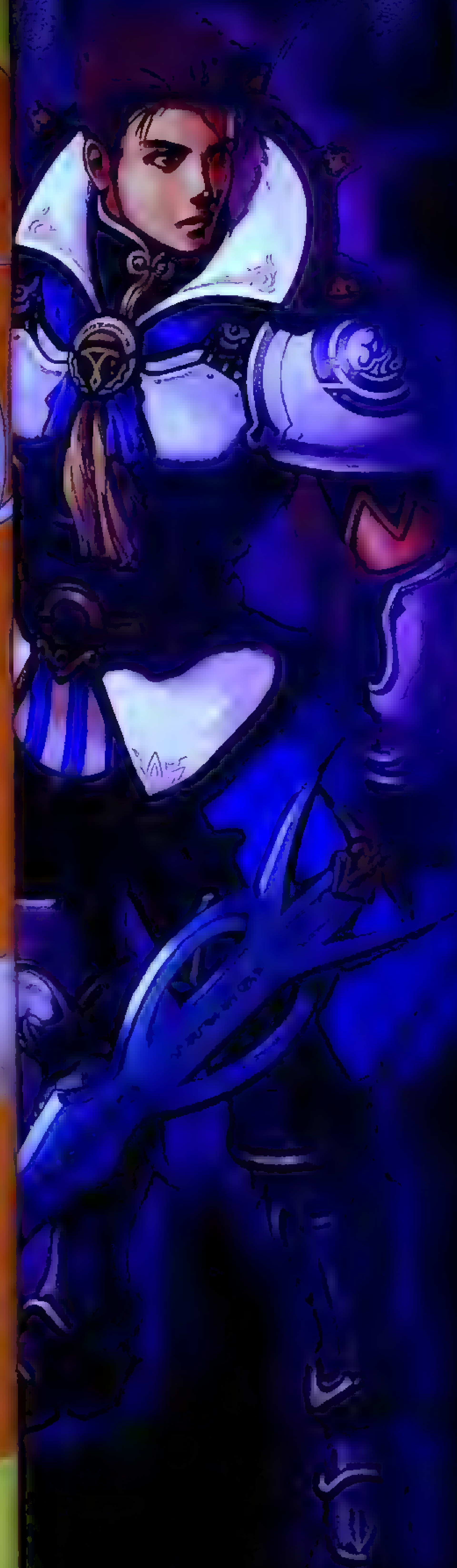
天晴数码倾力制作

2月公开测试

研发：天晴数码娱乐 总代理：网龙（中国）公司 产品合作信箱：webmaster@tqdigital.com


官方网站 http://xy2.163.com
快来参加大话西游II寻宝活动
玩游戏还送车
大话西游II
再世情缘
玩大话 得好车
活动网址：http://xy2.163.com/search.html


实现有车的梦想


精灵
PK开放/魔灵族现身
官方网站：pt.163.com



25 25



新天地迎新春献大礼

值

经典游戏惊喜价 最低2.5折起

美人鱼的季节 普及版

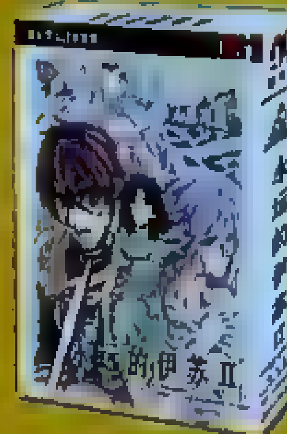


秋之回忆 普及版



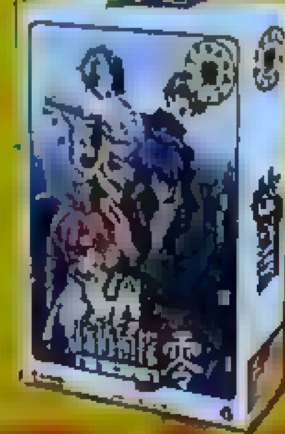


永远的伊苏II 普及版



鬼屋魔影4 普及版







又有6款新品加入，全系列各25元！



new!!

英雄萨姆2 普及版



new!!

秘密潜入 普及版



new!!



new!!

实况世界杯2002 普及版



new!!



new!!

盟军敢死队2



new!!

3CD



KID

Indie Imagine Develop

游戏类型：恋爱冒险

梦之翼

简体中文版

69元3CD

好评热卖中！

翱翔天际的梦想

青春无悔的证明

如诗如画的故乡情思

治愈心灵的恋爱物语

我所居住的小岛

是大哥哥的故乡

轻柔地、温暖地

包容躁动的心灵

令人难以忘怀

心中永远的最爱

欢迎回到这夕阳下宁静的小岛

我的恋爱故事也由此开始



附赠特典

精美人物彩卡6枚组

49元

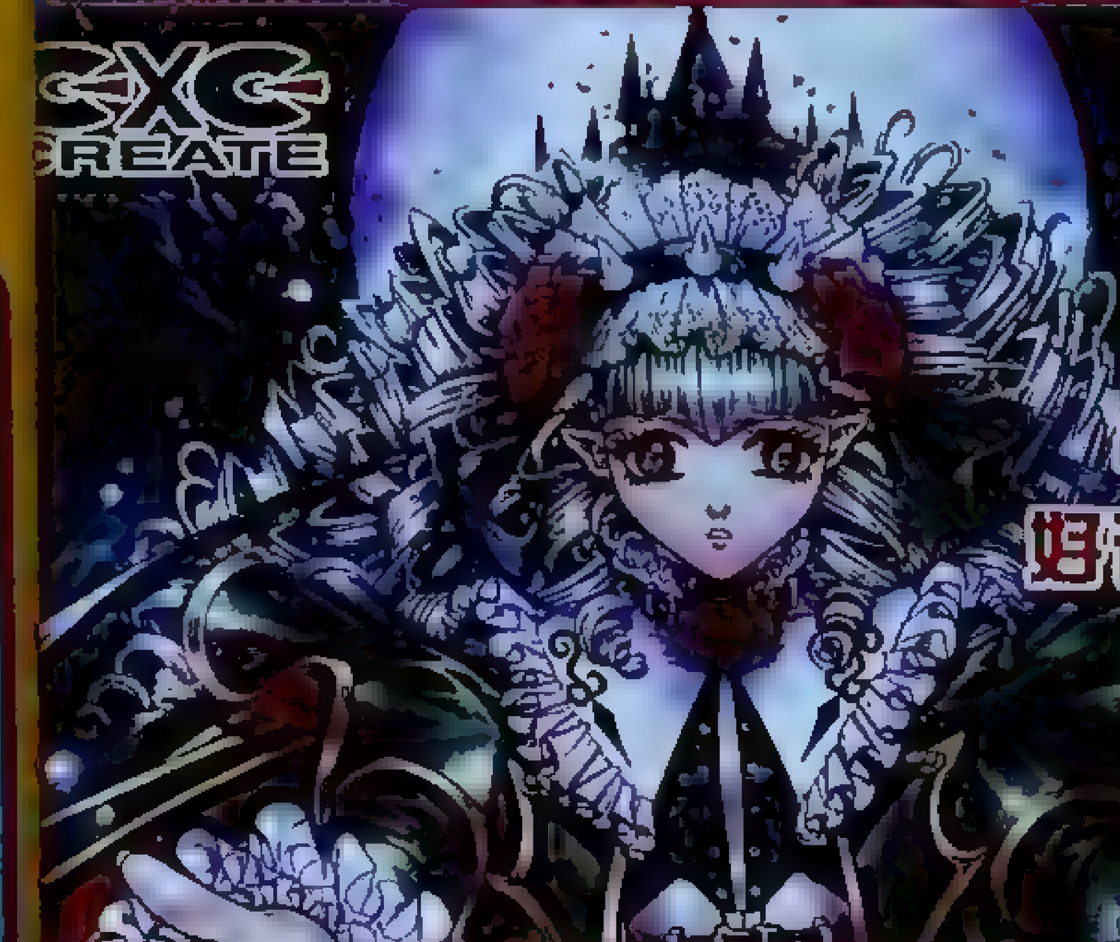
好评热卖中

情归故里

简体中文版

游戏类型：恋爱冒险

C×C CREATE



49元

好评热卖中

VAMPIRE

吸血迷情

简体中文版 游戏类型：角色扮演

如何从吸血鬼恢复人类之身？

游戏类型：射击

联合推荐

48元 好评热卖中

盟军行动

抢滩前线

四海兄弟

现已发售

失落的天堂

游戏类型：动作

地址：北京市1998号信箱 | 邮编100091 | 联络：新天地销售部 | 传真：(010)62862036 | 销售热线(010) 62862035 | 技术支持(010) 62862042

小马



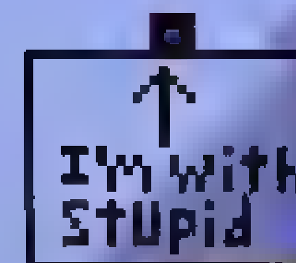
因为经常在网上下围棋的缘故，认识了一位国家围棋队的职业棋手。巧的是他喜欢游戏，爱看《家游》，于是我每月给他所在的中国棋院寄一本杂志。后来有一次问他观感何如，却得知他已经很久没有看到杂志的影子，那东西一到棋院就被国家少年队的孩子们“截和”了。再后来我就不寄杂志了，原因是中国围棋近年的战绩实在糟糕，我不想给那些后备力量希望之星们添乱。

其实棋迷人都知道从世界第一的李昌镐到中日韩不知名的年轻棋手，大都喜爱游戏。一本杂志算得什么，我的那点“心意”毫无意义。倒是曾经冒出过采访几个迷游戏的棋士的念头，但终于因为懒而作罢。

当然，也不仅是懒的缘故了。曾几何时，我们发现比尔·盖茨是个喜欢游戏的家伙，狂喜，以为得到些许游戏有益的佐证，一时之间目光紧盯那些玩游戏的名人们。渐渐地感觉这些名人对游戏的认知未见高明，像张艺谋拍片之余玩红白机、伏明霞PDA游戏定情缘这些花边更几乎成了笑料，于是这种名人情结也淡去了。游戏，岂是多几位名人把玩就名正言顺了呢？

现在给游戏做广告当代言人的名人越来越多，状元秀姚明爱玩《星际》之类的新闻也没让玩家雀跃欢呼。没滋没味地湮没在大众娱乐的泡沫里面，对于游戏这实在是件好事，但多少也有些寡淡。好在游戏业的名人多起来了，看他们的表演吧。

游骑兵





“游戏作为一种休闲手段应该有其相应的定位，但是我所知道的很多人都是沉迷于游戏，到一些大学的BBS上走一走就不难发现，很多人因为游戏而贻误了学业，浪费了美好的光阴，甚至和恋人分手。所以我觉得卷首语至少可以有一个长期的主题，就是怎样引导人们去正确地对待游戏。虽然说沉迷的人越多，杂志卖得越好，但我想盈利不应该是唯一的目的，真正能使一本杂志成为一盏指路的明灯，让读者不但喜欢里面的游戏，更懂得怎样去对待游戏，或许这样更能赢得读者的感情。”

以上是一位玩游戏，但仅限于扫雷接龙这些Windows“捆绑”游戏范畴的女研究生朋友，在得知我的职业、以及每月工作中还包括这一小段文字之后，写来的。

说实话，她这么直白的说法，虽然描述了客观存在的现象，但从我的心理上还是多少有些排斥，或者说希望能够避其锋芒。但在最后，我还是决定面对这一事实。

很多陷入游戏中的玩家，也许就是有一种“避世”的情结在作祟。在游戏中很轻易地可以获得金钱、成就、友情和爱情，这样的心理满足，甚至可以使人对现实人生忽视甚至极端到弃之不顾的程度。即便因为一些惨痛的遭遇而感到应该反省，但反省和颠覆既有习惯的痛苦，又会使其倾向于逃避和继续麻醉下去……

我们常说，游戏可以带来更多的人生体验，玩游戏能激发人的求知欲，这一切的前提和目的，却都是使你的真实人生更加丰富多彩、充满活力。希望所有沉迷游戏的读者朋友，能够记起自己第一个“人生游戏”，是需要一辈子的时间去打拼的。

Chance

这月最频听到的两个字就是“英雄”。我并不是有“反社会化”倾向的愤青，也没打算借此展示自己多么“个性”。但是这个长期以来的毛病——举凡很多人都喜欢的，多半为我所敬而远之——常被女友斥之为：“你怎么老这么偏激啊？”。想想也对，我干吗要搞这种让别人不爽的事情呢?!

可《英雄》确实让我不爽。先是通过其他媒体了解了片子的故事情节，于是很怀疑这样的剧本居然是某些人潜心数年的“原创”大作。后来又到北京很有名气的华星影院转了一圈，售票处蠕动的人流让我反胃之余，发现票价赫然高达70元，开什么玩笑?！心里暗下决心：大不了多等些日子，支持正版吧。等出了25元的DVD再买！回到家，上网搞了两段电影的Trailer看看，无论画面还是音乐，越看越觉得一般。晚上开电视，从手机到摩托，陆续有数个广告的创意死说活说地非要和“英雄”拉上关系。我隐约看到了去年世界杯期间，大家都傍着足球发财的苗头，我又反胃了。第二天上班，午餐期间和一桌子同事聊起来才知道，原来编辑部里去影院看过《英雄》的人已不在少数。一致的是，大家都在劝这些（包括我在内）尚没看电影的人：千万别花钱看这片子。刚想赞叹一句“英雄所见略同”，自己先给否定了：呸，明明是一堆偏激人凑巧扎堆都混到编辑部来啦。

我暗下决心：大不了多等些日子，支持正版吧，等出了15元的DVD再……借！


坐看云起

月月



新的一年悄然无声地来临了，不知不觉已近了而立之年。此时此刻，也许很多人都会习惯性地回首过去的一年。看着刚刚紧张制作完成的“2002年度游戏大赏”，我也终于有时间放松一下，沉淀一年来的感触了。

回首2002年，有欢笑有沉默，有喜悦也有悲伤，而更多的则是平静。人一生不求轰轰烈烈，但求平平淡淡、扎扎实实地活一辈子，正象歌中唱的那样“平平淡淡才是真……”吧。人的生命是有限的，享受生活，品味人生需要的是时间和经验，我们也只有认认真真地对待每一天，尽情享受每一分每一秒，在有限的生命里充分去体会人世间无限的爱，虽然这些感受是看不见，摸不到的，但它带给我们的是永久的欢乐和回忆……听起来也许沧桑了些，不过这也该是平日过惯幻想生活，而一旦放松下来的必然反应吧。每到一个年底，总感觉象登上了一座山的顶峰，极目远眺，远方依然是精彩无限……整装待发吧。

又是一个应该充满祝福的季节，面对网络化的社会，让我们再活得传统些吧。放弃一切先进的通讯工具，走出房间，给每个亲朋好友带去自己最真挚的祝福吧。

闲话道尽，来年的饭还要一口口地吃，路要一步步地走，日子依然要一天天地过……这才是咱老百姓自己的故事吧。

恭祝各位读者羊年大吉！

Racer



大宇资讯的《轩辕剑Online》发布了，目标软件的《秦殇》网络版出炉了，新浪、搜狐也正式进军网游了……

每到岁末年初要过春节的时候，全国上下各行各业总要热闹一番，分享这新年里的第一块蛋糕。游戏圈更是不能例外，厂商们不是纷纷推出看家的产品，就是搞一搞这样那样的庆典，或者干脆约上一票媒体的编辑记者找个馆子腐败一把。不过今年这样的活动似乎少了，尤其是那些过去与媒体十分亲热的老牌单机厂商，这两年似乎越来越沉默。虽然中国人常说沉默是金，但到底是不是也只有他们自己知道了。在这样一个网游占据主导的时代，很多老游戏人都在十字路口徘徊，不仅厂商，连媒体和玩家也是如此，这个道理地球人都明白……

这个月最可能让老玩家兴奋的无疑是《仙剑奇侠传II》了，据说春节前铁定上市。对于这样一款吊足了玩家胃口的大作来说，要他们以平和的心态来评说似乎不大可能，一旦上市，一场全国性的大辩论肯定马上爆发！不过说实话，我最关心的是好不好玩，至于它比前作能够有多大的超越，我并不在乎。这年头大家都去做网络游戏快餐了，这样费力不讨好的事情早已没人做了，所以无论如何要给一点儿肯定和支持。据说《仙剑奇侠传III》和《轩辕剑IV外传》也有可能在2003年底推出，不知能否实现，不过至少让那些喜欢单机游戏的老玩家们又多了点盼头儿。喜欢网络游戏的新生代们也不用急，《轩辕剑Online》不是出了么，《仙剑奇侠Online》肯定也会的……

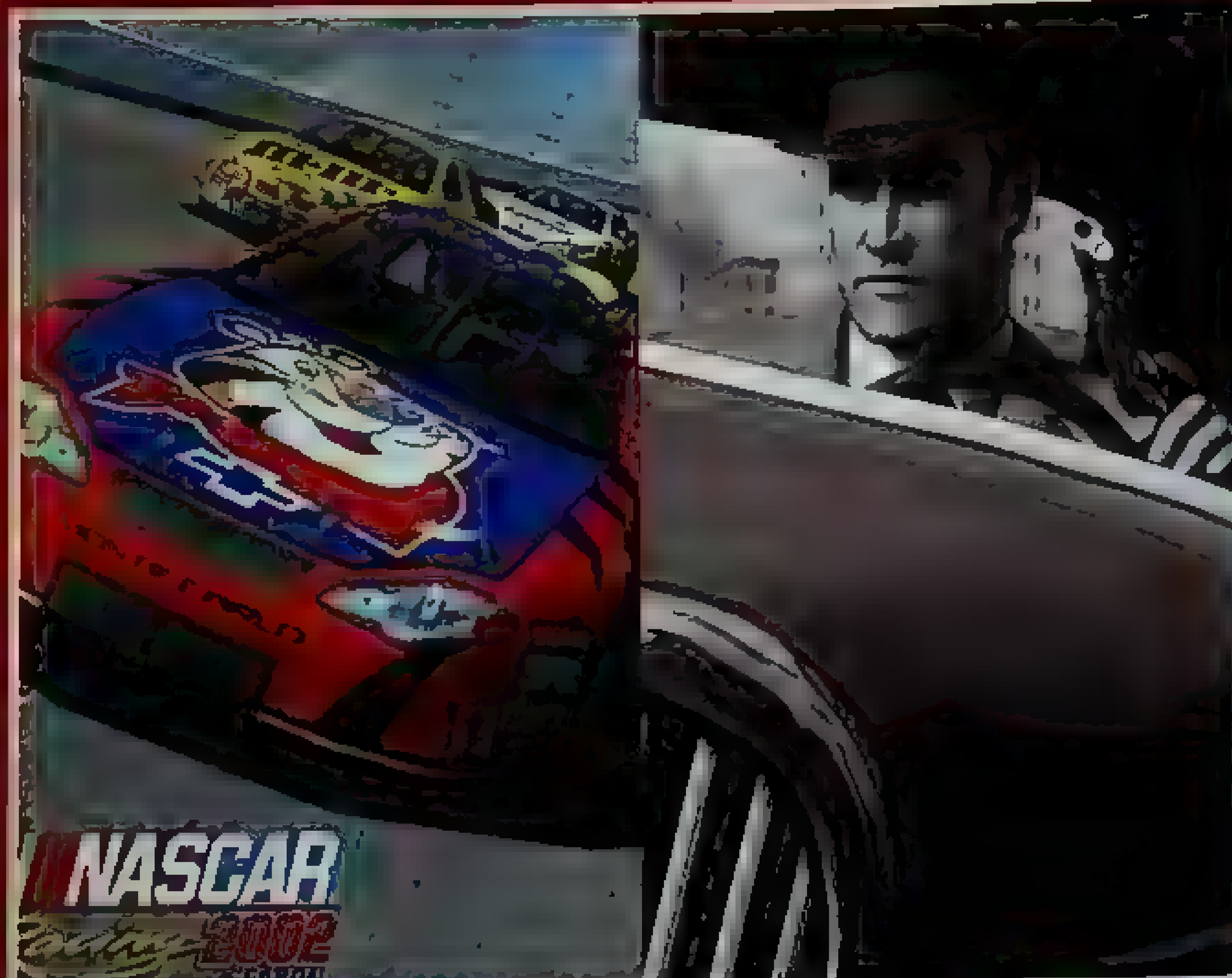
这年头，网络游戏就像麦当劳和肯德基，很多人一边大嚼特嚼地尽情享受，一边又痛骂其为垃圾食品。呵呵，生活就像一场游戏，玩好的关键就是你千万不能把它当成游戏……

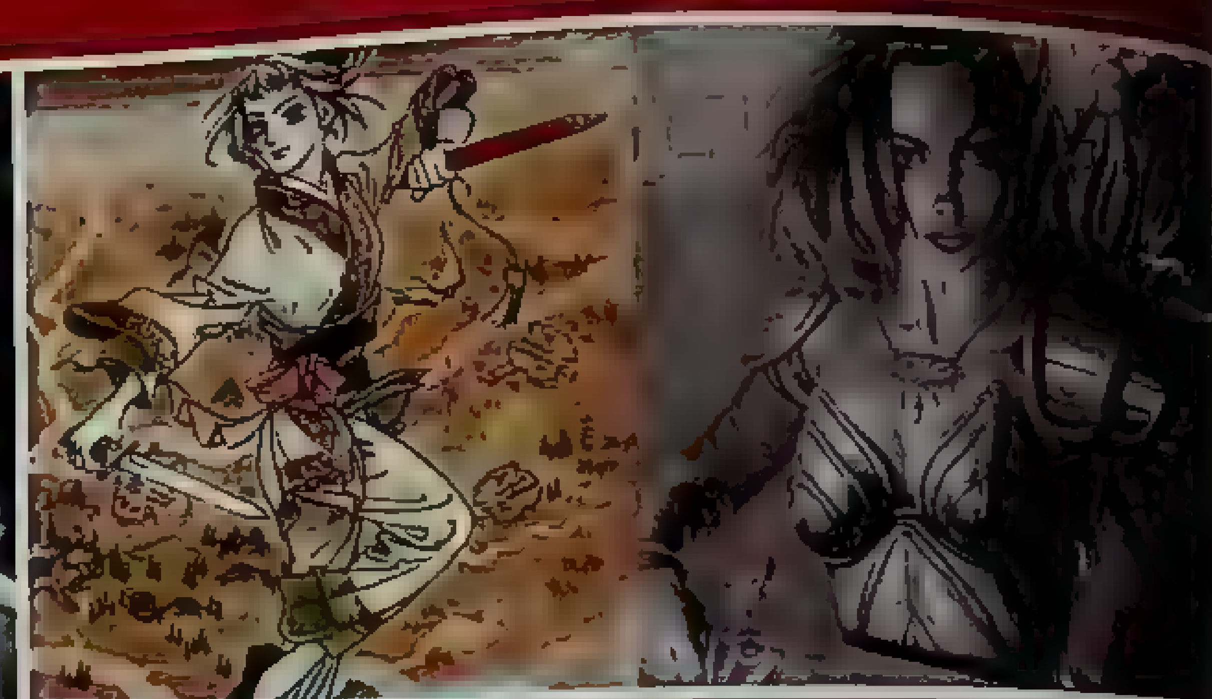
石子



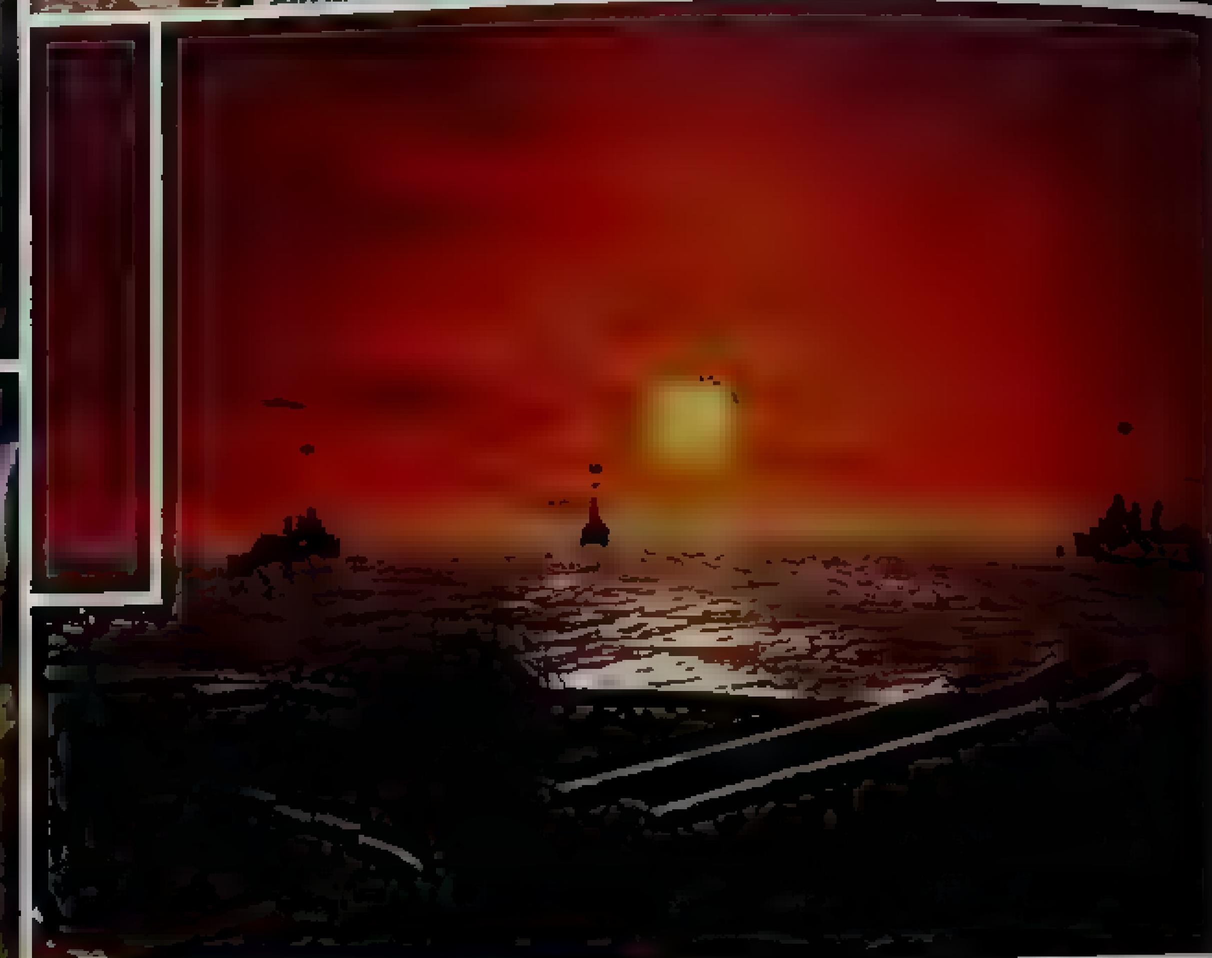
元旦过后不停的忙碌，马不停蹄的东跑西跑了一个星期——参加各大网游的新闻发布会，不免感叹，1月竟会涌现这么多的网游新锐，想必2003年的网游市场一定不会安宁了。不过为了与春节错开档期，2月杂志的编排工作提前了整整一周的时间，为此石子也错过了许多参加新网游测试的时机。

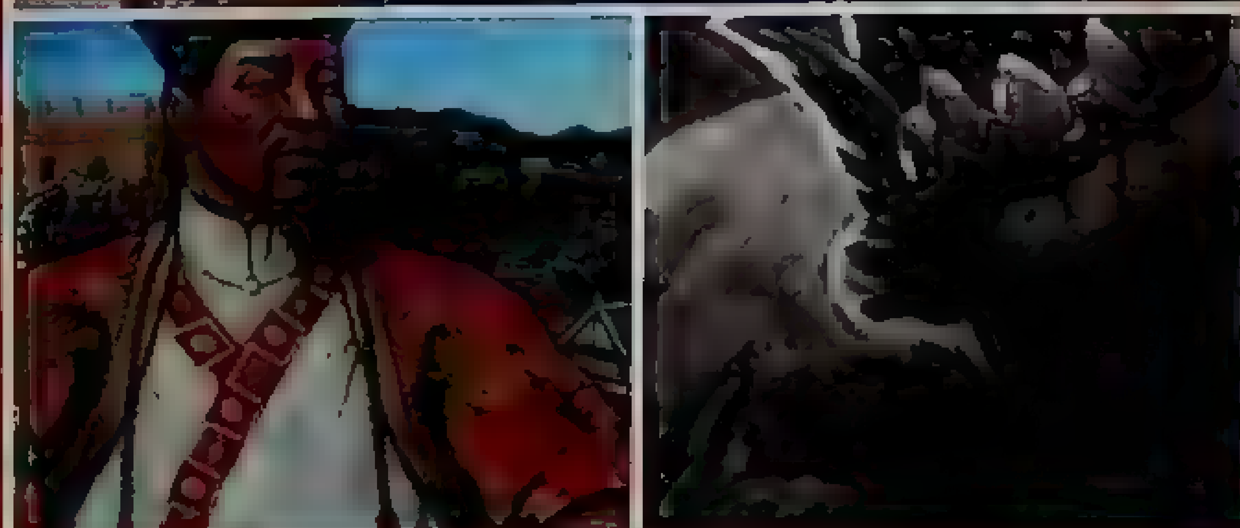
整个1月，过得有些浑浑噩噩，很多事未及细想，也没有时间去想。与相处了近一年的好朋友突然间断了联系，使我在焦虑与等待中平添了许多感伤，更多的还是不习惯。虽然游戏依旧，但却总感觉少了点什么。也许是那长时间养成的习惯，也许是那经久培养出来的默契，曾经并肩去到各个游戏的好伙伴，相互支撑鼓励并且留下了许多美好的记忆，而现在突然间分开，感觉就象是一个人被分裂成了两半……终于发现，原来在这个虚拟的世界里，最真实也最不能缺少的，是朋友！



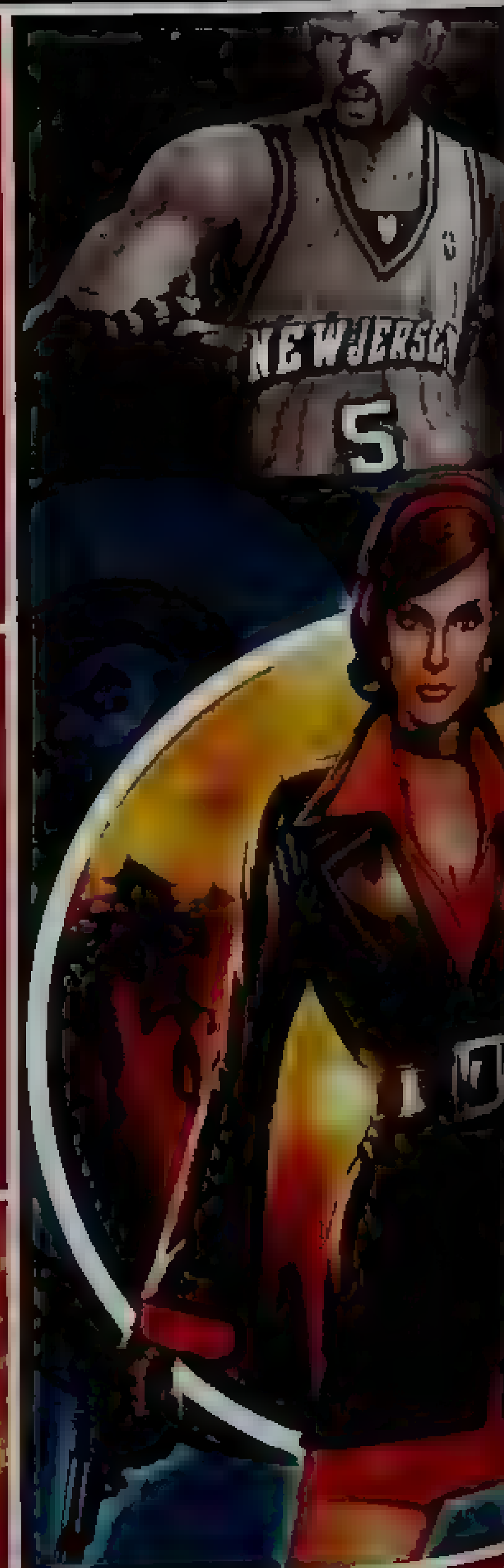








最佳网络游戏
最佳英文角色扮演
最佳中文角色扮演
最佳主视角射击游戏
最佳动作&冒险游戏
最佳即时策略游戏
最佳回合策略游戏
最佳竞速游戏
最佳运动游戏
最佳模拟游戏
最佳策略经营游戏
最佳游戏软硬件

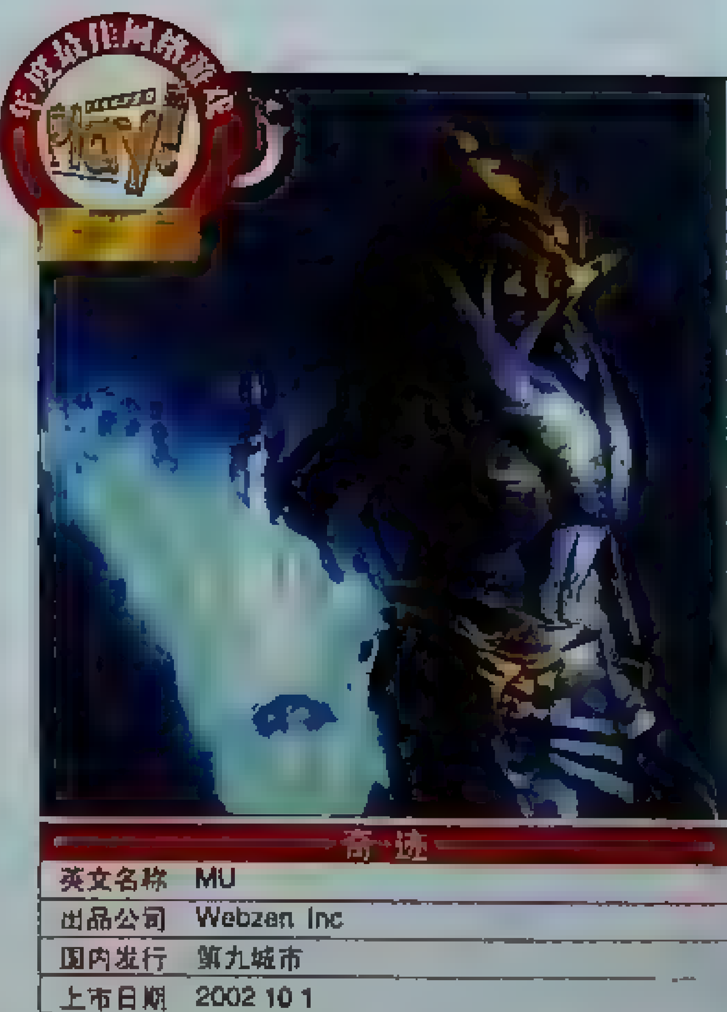






据不完全统计，截止到2002年底，在国内正式运行的，和已有正式代理并处在测试期的，以及预计于年底或2003年1月展开测试的网络游戏，总数已超过110款！其中国产游戏只占5%，而决大多数游戏都是从韩国进口，可见"泡菜文化"给我们带来的影响有多么的巨大。而在这网络大潮的冲击下，能真正给玩家们留下深刻印象的游戏却并不多，在做出这个榜评的时候，我们回顾了整个2002年，似乎没有哪款网络游戏可以称得上完美。在这一年里，我们的所见所闻更多的是一种黑色幽默——每款优秀的网络游戏几乎都经历过相同的命运——轰轰烈烈的万人测试，到轰轰烈烈的万人修改复制，再到轰轰烈烈的万人封档删号。"越是倍受瞩目，就越难逃一劫"，令人讶异和讽刺的是，这句话竟然成了公众判断一款网游优秀与平庸的尺度！如果说2001年我们还在为官方的责任感担忧的话，那么2002年我们最该担忧的则是玩家素质的问题，而在未来，我们不得不面对的将是网络大环境的整体素质滑坡。毁灭与重生在2003年，很多人说2003年的网络游戏市场必将经历一次洗牌，或早或晚但迟早会来，但这牌该如何洗，洗掉的又是些什么？谁也说不清。

抛开大环境不谈，我们再来看看这次的2002年度最佳网络游戏评选。可以说，提名的过程就很艰难，一个原因是年内出的游戏多而杂乱，品质上大都在伯仲之间，没有特别出众的几款. 另一个原因是游戏漏洞多防治力度小，直接导致了游戏环境的恶化。一款网游，我们评价其好坏都会从几个方面出发 游戏品质、游戏环境、玩家参与数量以及游戏商的服务态度，比较而言，2002年相对表现较好的网游是以下几款。■

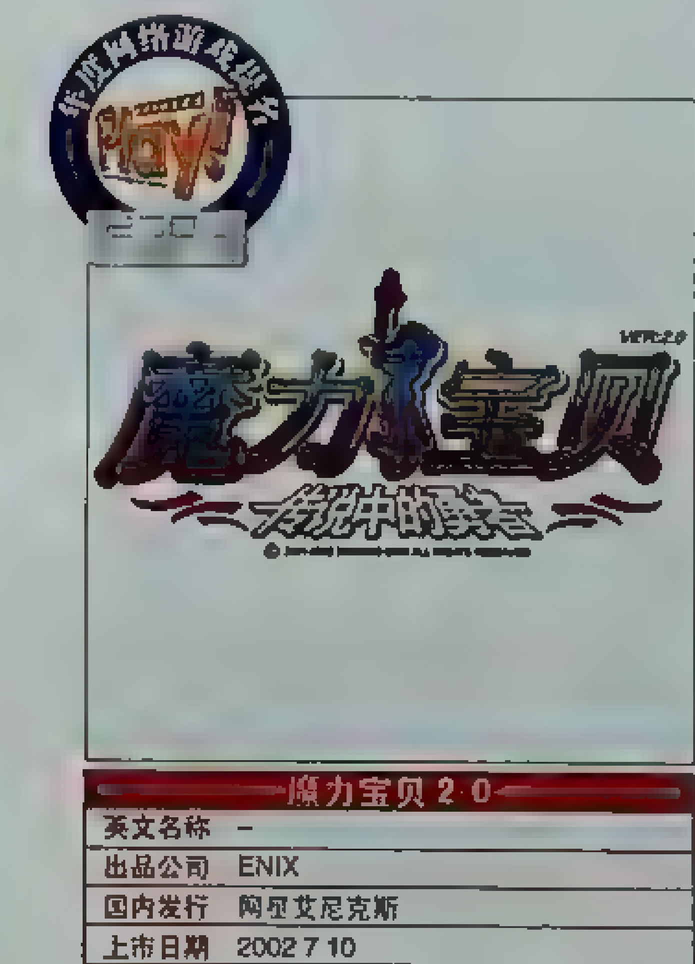


奇迹

英文名称	MU
出品公司	Webzen Inc
国内发行	第九城市
上市日期	2002 10 1

毫无疑问，2002年炒作的最火热，玩家参与最疯狂，也最受媒体、厂商和玩家三方一致好评的网络游戏，非《奇迹》莫数。其魅力就在于那超华丽的游戏画面，大幅度的3D动态渲染、超眩的魔法光影效果、细致入微的景色刻画，使游戏中的一草一木都仿佛具有灵气一般，而人物形象及动作表现也都张驰有度，力求真实。加之游戏流畅的运行环境，特殊的传输协议使玩家在游戏中不会遇到太多的停滞，临场感非常好。视觉上的冲击给玩家带来的巨大游戏享受，也是MU瞬间走红的原因所在。相信自MU问世之后，玩家对网络游戏画面的欣赏层次也会有很大的提高，全3D化网络游戏的时代也从此展开。





魔力宝贝 2.0

英文名称	-
出品公司	ENIX
国内发行	网星艾尼克斯
上市日期	2002 7 10

《魔力宝贝》自发售以来，一直保持着良好的游戏环境和优质的客服实力，玩家好评不断。2002年内，《魔力宝贝》接连推出了4个新版本，其中尤以《魔力宝贝2.0》的改变最大。新版增加了多个冒险地图，新的职业和新任务，使早已习惯并熟悉了以前《魔力宝贝》中的各种职业的玩家们，有了更新的挑战。充满神秘气氛的忍者和怪力无双的格斗家两种新职业，也是《魔力宝贝2.0》的一大亮点。两大新职业的就职任务也充满了挑战，令玩家们欲罢不能。此外，职业三转任务的开通，也是大家期盼已久的。虽然在这之后又推出了更新的《魔力宝贝2.5》，但是其影响力远没有2.0这样强大，这也是游戏获得提名的主要原因。



龙族 1.0 魔域龙影

英文名称	dragonraja1.0
出品公司	eSOFNet
国内发行	第三波戏谷
上市日期	2002 9 19

作为2001年倍受关注的网游之一，《龙族》在2002年内步入了良性的发展轨道，其玩家数量也稳中有升，经历过大起大落的《龙族》越发显得沉着和稳重了。继2002年初的0.69国战包之后，经过一段较长时间的休整，第三波戏谷终于在9月推出了面貌焕然一新的《龙族1.0魔域龙影》。这次改变，使众多龙族玩家为之雀跃，因为大家都感受到了龙族的成熟。新版最大的优点在于导入了原著的奇幻故事，添加了更多任务线，并增加了战士技能，彻底开放近阶工作GM，使玩家拥有了更多的职业选择。此外还新增了三大迷宫，开放了多个冒险区域以及各种顶级魔兽，加之更绚丽的画面效果，范围更广且眩目的魔法，和令人垂涎的终极装备…… 游戏机制近乎完善，品质更上层楼，获得提名也是理所当然的。



疯狂坦克Ⅱ

英文名称	Fortress 2
出品公司	韩国CCR
国内发行	盛大
上市日期	2002 4

别怀疑，这里不带有任何感情色彩，之所以提名《疯狂坦克Ⅱ》，是因为它目前拥有着非常广大的玩家群体，同时也是这一年里运行得比较平稳的经典网游。虽然《疯狂坦克Ⅱ》不像网络角色扮演游戏那样有故事线、任务线以及需要长期投入的游戏流程，但是这款益智类网游在国内一经推出，便获得了玩家的全力拥护，为什么？就因为它不需要太多的投入，更不需要很多的付出，它考验的是玩家的智慧和耐心，以及团队配合精神。试想目前的网游都是一片砍杀之声，而《疯狂坦克Ⅱ》却为亢奋的玩家带来了一阵清风，炮声隆隆中，我们还听到了发自内心的欢笑，更何况这也是唯一不被外挂修改所左右的一类游戏，面对这样一片轻松愉悦，又毫无污染的游戏世界，谁又可以抗拒呢？



无冬之夜	
英文名称	Neverwinter Nights
出品公司	Bioware
国内发行	天人互动
上市日期	2002.6

《无冬之夜》最大的贡献是让 D&D 游戏变得简单了，既使用了最高水准的"龙与地下城"第三版新规则，又不会让你在"建立人物"阶段就摸不着头脑——它同时满足了狂热 D&D 份子们和普通玩家们的要求。尤其是对中国玩家来说，昔日高手们津津乐道的"王谢堂前燕"——D&D，终于飞入了菜鸟们的硬盘。相信很多玩家是从《无冬之夜》开始，第一次体会到"龙与地下城"的内在魅力。

如果把优秀 RPG 所应具备的诸大要素割裂开来看，《无冬之夜》好象并不具备夺冠的素质，它的剧情并不如《异域镇魂曲》般庞大复杂，画面不如《地牢围攻》般气势恢弘，战斗不如《暗黑破坏神 II》那样畅快淋漓，在任何一个方面它都不占据顶峰。但是最重要的是·它面面俱到，几乎是一个完美的结合体。

《无冬之夜》为我们带来的 TOOLSET 是一个令人叹为观止的游戏制作工具。如果要评选一个"最强大的游戏 DIY 工具"奖项的话，它就甚至可以再拿一块金牌。只要有顽强的学习精神和足够的耐心，在加上一点天才，你就可以用它创造出另一个与原版相媲美的《无冬之夜》资料片。

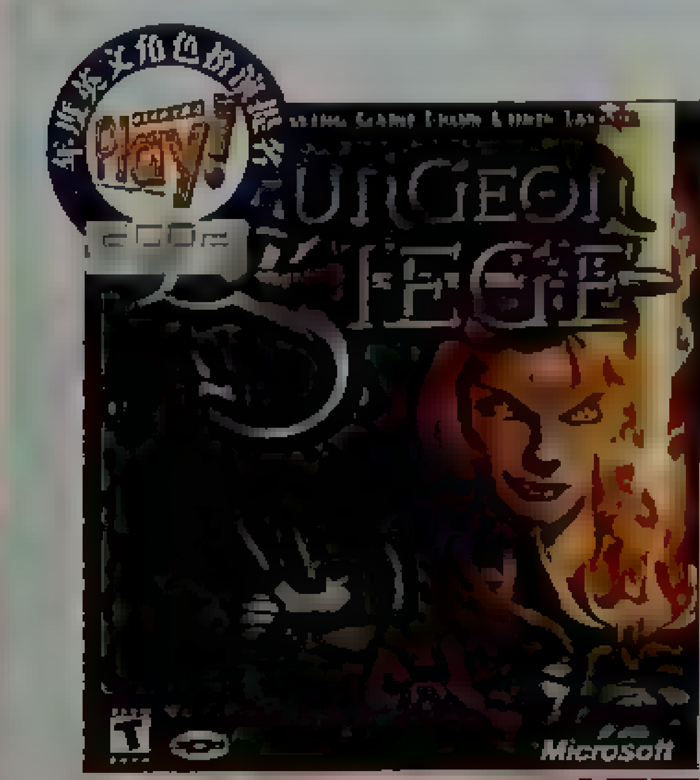


纵览本年度的欧美 RPG 列表，最大的改变就是带有"MMO"（Massive Multiplayer Online，大型网络在线）前缀的 RPG 越来越多。比起在人机的虚拟世界里做英雄来，大家似乎还是更愿意在人和人构成的虚拟的世界里当个平头百姓。尽管如此，2003 年以单机版为基础的 RPG（虽然它们当中很多都有网络游戏版本）仍然是佳作纷呈。

2001 年的欧美 RPG 市场是资料片和续作的天下，而现在这个局面被完全翻转过来，以《无冬之夜》、《地牢围攻》、《神界》等为代表的新作纷纷出镜，每一款佳作都有其独到的创意，不断的让玩家们有新的感受。相比之下，续作们也未示弱，保持着三分天下有其一的势力，《冰风谷 II》、《上古卷轴 III 晨风》都不辱前作的威名，只有《魔法门IX》令人失望，让人不由哀叹当年三大 RPG 系列中仅存的一支如今也日暮途穷。

本年度有不少欧美 RPG 加入了 DIY 的成分，让成千上万的玩家加入到为游戏添砖加瓦的行列中来，互联网把无数人的创意结合在一起，提供了游戏世界在理论上的无限延续空间。不过，国内的玩家对这种真正体现"互动"精神的全民游戏建设活动似乎不怎么感冒，觉得国人的创造力的确是显得有些贫乏了。

2002 年欧美游戏汉化工作仍不如人意，《上古卷轴 III 晨风》的简体中文版成了众矢之的。其他的汉化版虽然没有太大的问题，但是总要拖上很长的一段时间。欧美大作的叫好不叫座及其汉化的迟滞已经成了一个恶性循环。■



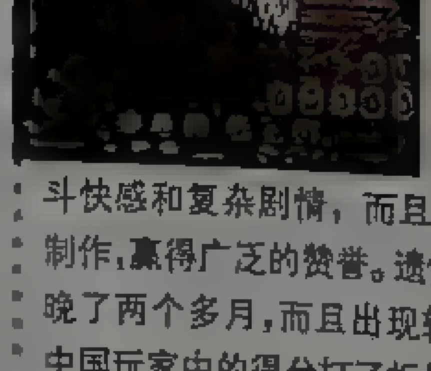
地牢围攻	
英文名称	Dungeon Siege
出品公司	Microsoft
国内发行	–
上市日期	2002.5

它是离 2002 年 RPG 王座最近的挑战者。在《地牢围攻》广袤无垠的大地上奔跑时，我简直要怀疑微软在其中加入了某种使游戏在 WINDOWS 里发挥最大威力的神秘东西。奔腾时代带来了华丽的游戏，还有讨厌的等待 LOADING，而现在《地牢围攻》让我们痛快淋漓。美中不足，作为一款 ARPG，它的 RPG 成分太少了，在很爽的战斗过后，你也许会记不得这个游戏到底说了一个什么故事。



神界	
英文名称	Divine Divinity
出品公司	Larian
国内发行	怡采科技
上市日期	2002.10

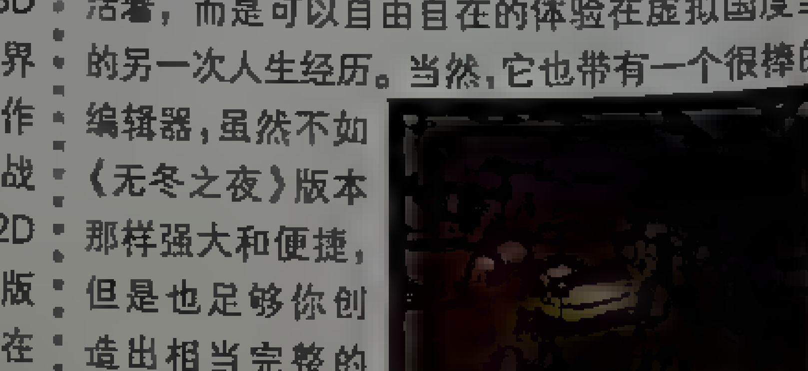
如当年带来《突袭》和《哥萨克·欧洲战争》那样，CDV 总是喜欢给玩家们提供一些出其不意的惊喜。历时三年的开发和其间的几次跳票之后，《神界》最终的表现不孚众望。在 2003 年 3D 引擎统治 RPG 世界的欧美市场上，它作为一款同时拥有战斗快感和复杂剧情，而且画面精致细腻的 2D 制作，赢得广泛的赞誉。遗憾的是国内的汉化版晚了两个多月，而且出现较大的 BUG，令它在中国玩家中的得分打了折扣。





上古卷轴III晨风	
英文名称	The Elder Scrolls III Morrowind
出品公司	Bethesda
国内发行	天人互动
上市日期	2002.4

非常高兴，2003 年只有一款续作得以入围最佳 RPG，从产业发展的角度来说，整天看见一些老面孔并非好事。《上古卷轴 III 晨风》的高自由度是其最大的魅力所在，实际上，在游戏中，你并非为一个诸如拯救世界之类的伟大任务而活着，而是可以自由自在的体验在虚拟国度里的另一次人生经历。当然，它也带有一个很棒的编辑器，虽然不如《无冬之夜》版本那样强大和便捷，但是也足够你创造出相当完整的世界了。



年底，曾经是最大中文 RPG 制造商的智冠宣布停止单机游戏的开发。有人说·"一叶落而知天下秋"，可我觉得，智冠的离开，恐怕非"一叶落"可比，天下之秋，已深矣。

总体来看，今年中文 RPG 作品有以下几个特点

一、单纯的武侠题材进一步减少，各开发商都在尝试创新的剧本内容。譬如真实历史（《秦殇》），奇幻小说（《第七封印》），甚至现代题材（《上海飞龙》）等，看来，吃了多年武林菜、江湖饭的确有点让大家倒胃口了，即使仅仅是剧本的更新，也是一件好事。

二、游戏技术和方式上没有大的突破。以"暗黑"和"博德"为目标的几款大陆产品被证明仅从图象光影、运行效率这些"硬件"方面就与前者相差甚远，而一些台湾产品的 3D 尝试也并不理想，其他中规中矩的作品在技术上保持着 2001 年的水准，至于游戏玩法的革新，更是无从谈起。在欧美以《无冬之夜》、《地牢围攻》为代表的新 RPG 理念面前，国产 RPG 相形见拙。

三、作品数量比去年明显减少。原因就不需赘言了。

不过，塞翁失马，焉知非福，从乐观的角度来看，大浪淘沙始见金，艰难的环境下，能存活下来的只能是强者和精品。如果说，在深秋之后还有严冬的话，希望大家不放弃，更坚强。

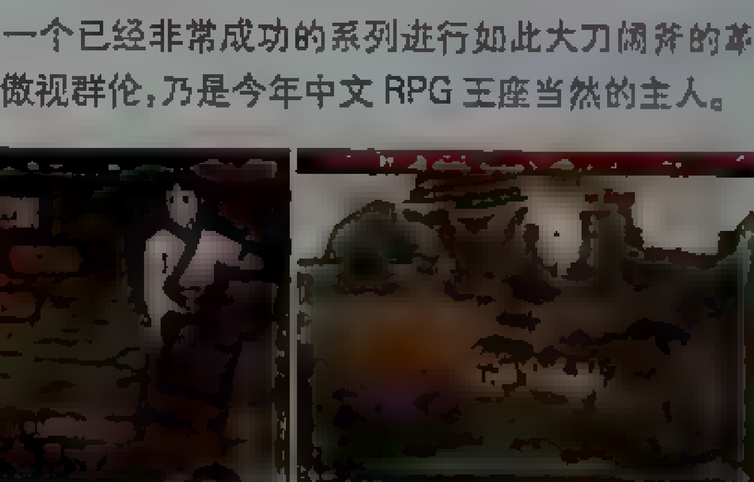
2003 年的中文 RPG 可能会跑出一款叫做《刀剑封魔录》的黑马，相信不少玩家已经在 DEMO 里见识了它的风采。本以为它能在 2002 年的评选中占有一席之地，不过既然自信满满的开发商选择了在 2003 年 1 月与伟大的"仙剑"正面交锋，想必会有一场好戏可看。■

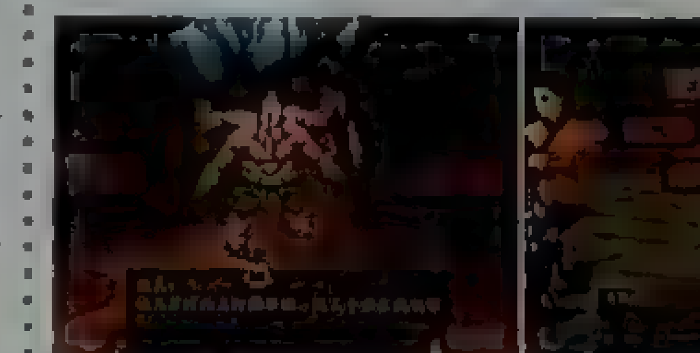


轩辕剑IV	
英文名称	–
出品公司	大宇
国内发行	寰宇之星
上市日期	2002.8

与大宇的另一个镇山之作"仙剑奇侠传"相比，"轩辕剑"系列显得更有生气，更富开拓精神。客观的说，《轩辕剑IV》并非完美的作品，在画面和剧情上，甚至比它的前作《轩辕剑 III 云和山的彼端》和《轩辕剑 III 天之痕》都稍显逊色。而它的最大价值在于创新——这也正是中国游戏目前最缺少的东西。

同样是创新，在一款新的作品里创新和革新一个经典系列，所要承担的风险差别会很大，后者一旦失败，会失去更多的东西。当我们谈起"魔法门"系列时，最推崇的那使它"中兴"的六代，而不是看起来更"完美"而缺乏新意的续作们。可是，同为大宇系的产品，自五代之后一蹶不振的"大富翁"则又是另一负面的例证。在这点上，玩家们似乎显得有点"残忍"，他们渴望新的游戏，但也会毫不留情的抛弃进取中失败的悲剧英雄。因此，看到《轩辕剑IV》敢于对一个已经非常成功的系列进行如此大刀阔斧的革新，并得到了大部分玩家的认同，更觉得它傲视群伦，乃是今年中文 RPG 王座当然的主人。







秦殇	
英文名称	Prince of Qin
出品公司	目标
国内发行	第三波
上市日期	2002.6

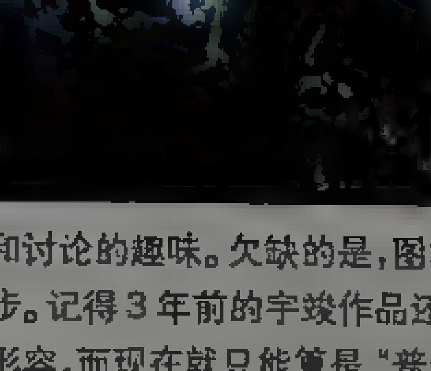
自从"傲世三国"以来，目标的品牌使它的新作得以预先笼罩起一层光环。所以去年曾在同样的游戏评奖中为《秦殇》写下过非常期待的文字，现在想来似乎有点乐观得太早。《秦殇》的整体风格显得有些阴暗，作为一款 ARPG，战斗也不够流畅。不过，虽然它没能戴上最佳 RPG 的王冠，但凭借气势宏大的历史背景和相对成熟的图象表现，它仍然算是大陆游戏作品中最出色的一款。





新绝代双骄III	
英文名称	–
出品公司	宇峻
国内发行	寰宇之星
上市日期	2002.8

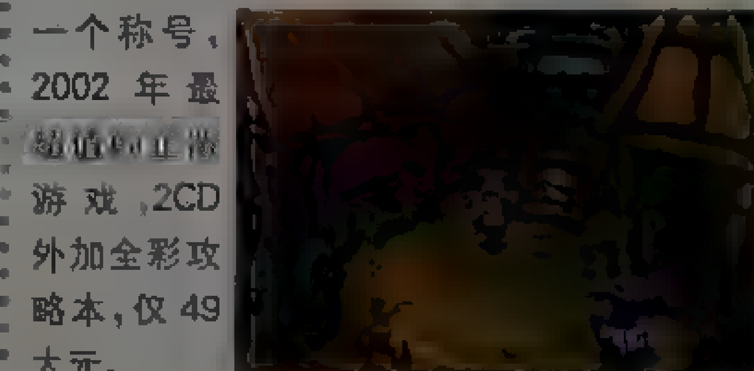
本作最引人注目的地方在于成功的续写了古龙的原著，后传形式的故事情节基本得到了玩家们的认可，古龙 FANNS 也没有太大的抱怨，这一点很不简单。另一个亮点是情节的异常庞大，各种选择、分[illegible]家有了不少发掘和讨论的趣味。欠缺的是，图象水准还在原地踏步。记得 3 年前的宇峻作品还可以用"华丽"来形容，而现在就只能算是"普通"了。

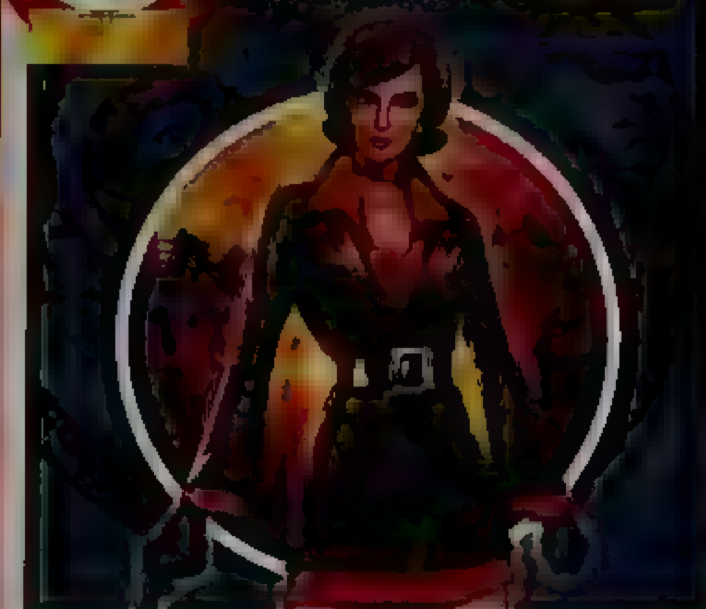




三国群侠传	
英文名称	The Heros of The Three Kindoms
出品公司	东方演算
国内发行	智冠
上市日期	2002.8

2002 年度最值得"研究"的中文 RPG。非常钦佩开发商能把这么多稀奇古怪而又复杂多变的元素注入一款作品中去，要把它玩透，比治理一个小国还要花心思呢……光看看游戏附赠的那本厚达 300 多页的攻略书，就已经[illegible]了。说到攻略书，就想到还应该给《三国群侠传》另一个称号，2002 年最超值的正版游戏，2CD 外加全彩攻略本，仅 49 大元。



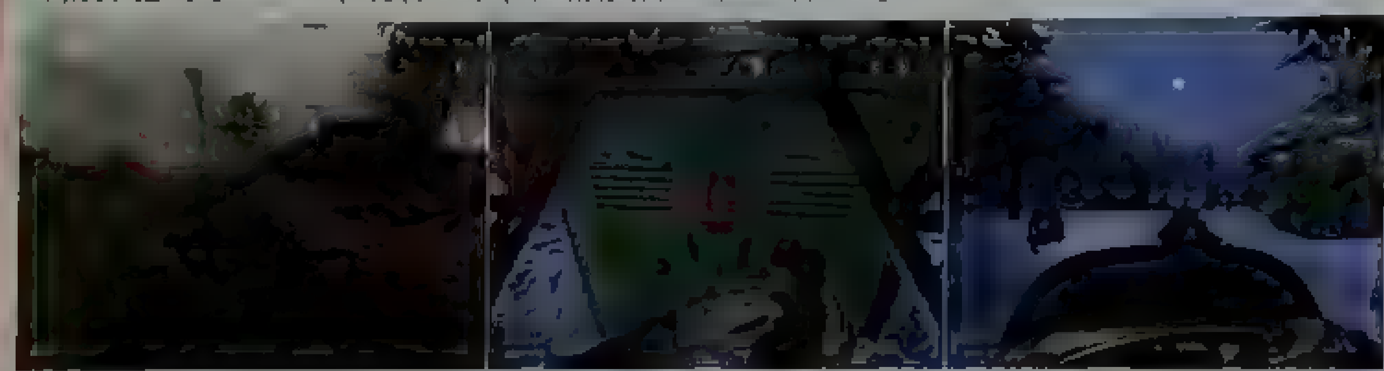



无人永生 II	
英文名称	No One Lives Forever 2
出品公司	Fox Interactive/Vivendi
国内发行	怡采科技
上市日期	2002.10

FOX 不愧是世界知名的娱乐公司，善于炒作自己的任何娱乐产品。至今还记得当年对第一代《无人永生》的热切期待，只可惜最后换来了失望。第二代《无人永生》依然很早就开始了她的宣传攻势，但这次全世界的玩家如愿以偿，看到了一部真正的经典。

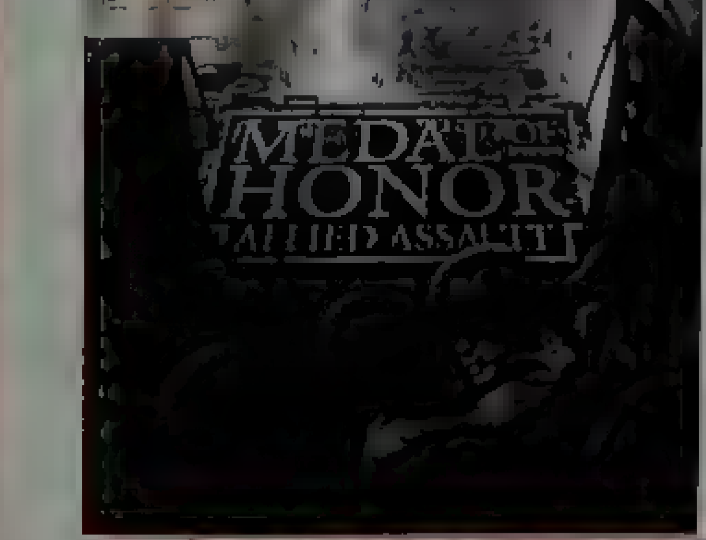
这是一部真正的间谍游戏，丰富的装备和道具，加上精致的细节与互动性，为实现真实的秘密行动奠定了前提基础。在前作中被人批评最多的操作系统，在二代中得到了极大的改进，诸多人性化的简便设计，使玩家可以准确地作出判断，达到预期的目的。在二代中还特别引入了一套类似 RPG 游戏的升级系统，玩家可以通过完成各主线及支线任务，获得相应的经验点数，用来提升角色的八项主要技能，以面对游戏后期更多的挑战。

相对出色的游戏系统，画面和情节似乎成了陪衬。事实上，这两项的表现同样是令人满意的。改进后的 LithTech Jupiter 引擎再次证明了 LithTech 作为三大游戏引擎的实力，而剧情方面对于 FOX 来说，其创作功底自然是可想而知了。



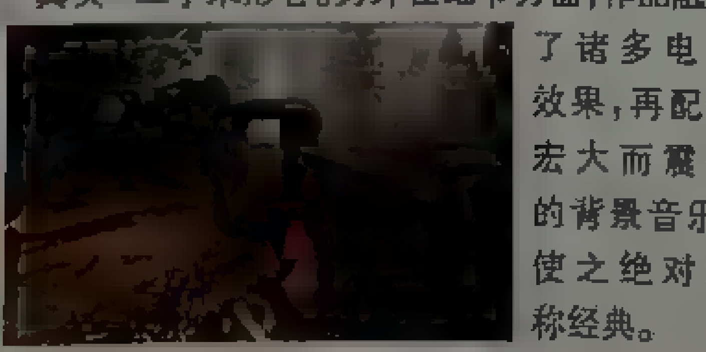
主视角射击游戏——FPS 游戏，这一风格独特的游戏作品长期以来被划分在动作类游戏范围之内（目前多数世界著名的游戏网站中仍是如此划分的）。但经过了 2002 年，FPS 游戏日益壮大并走向成熟，同时也出于对本次年度评奖项目的考虑，为了让一些同样真正出色的作品出现排行榜之上，不至遗漏，所以在本次评奖专题中我们单独把 FPS 提出来作为一个独立的游戏类型，特此说明。

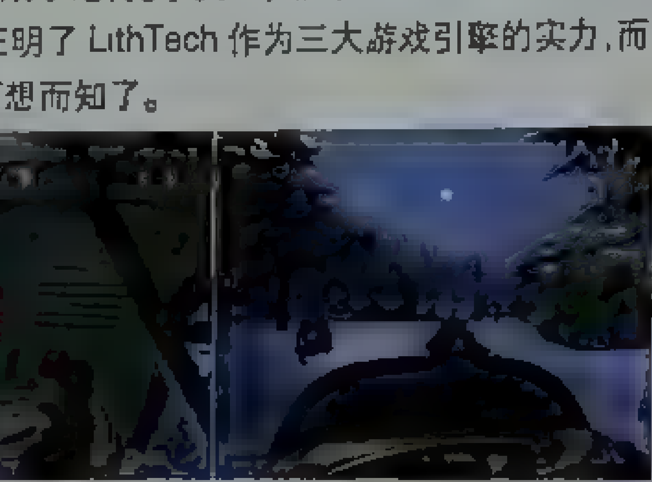
在所有的单机游戏当中，FPS 绝对是蓬勃发展的类型之一。年初之时的《荣誉勋章》已经让人们兴奋不已了（记得当时本人断言这必定是年度最佳作品了，现在想来果然是言之尚早啊，呵呵……），随后一些作品也并没有更大的超越。《命令与征服 变节者》虽有较强的趣味性，只可惜游戏性稍差。《虚幻竞技场 2003》只是用强劲的引擎让人眼前一亮，而最终真正使人为之折服的则是盛传已久的《无人永生 II》，虽然前作有很多让人难以理解的无理之处，但眼前的新作却绝对是不负众望的经典。同期推出的还有《战地 1942》，尽管绝佳的创意倾倒了全球的玩家，但本人以为这似乎更应该算作一款纯粹的网络游戏。最终在下半年为 FPS 类游戏划下省略号的当属网上流传的《DOOM III》测试版，在 P4 1.7G 机器上 20fps 的运行状况，让每个玩家看到了主视角射击游戏的未来。现在对此我只能用难以想象来概括，似乎类似于当年在 16MB 内存的奔腾机上幻想未来电脑的感觉，也许当一切真的变为现实之后，才会发现所有的进步都在不经意之间发生了。■

[illegible]	
英文名称	Medal of Honor:Allied Assault
出品公司	2150/Electronic Arts
国内发行	美国艺电
上市日期	2002.1

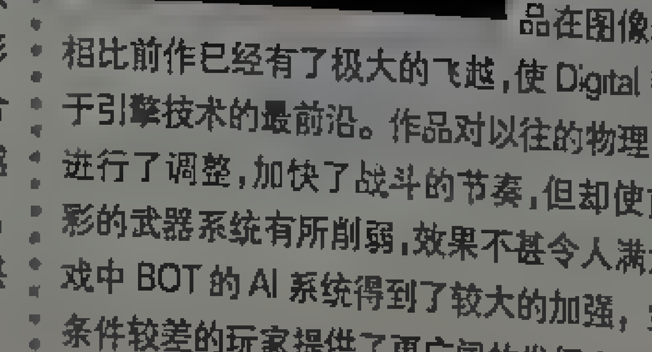
这是一款在年初时推出的作品，经过了整整一年的时间，也许有些玩家都要将其遗忘了。现在就让我们回想当初拿到该作品的时候，相信每个喜爱 FPS 游戏的玩家都是激动不已的。真实的故事背景，真实的战场环境，真实的武器装备，真实的人物动作，游戏最根本的特色就只能用"真实"二字来形容。另外在细节方面，作品融入了诸多电影效果，再配合宏大而震撼的背景音乐，使之绝对堪称经典。







[illegible]	
英文名称	Unreal Tournament 2003
出品公司	Digital Extremes/Infogrames
国内发行	恒星科技
上市日期	2002.10

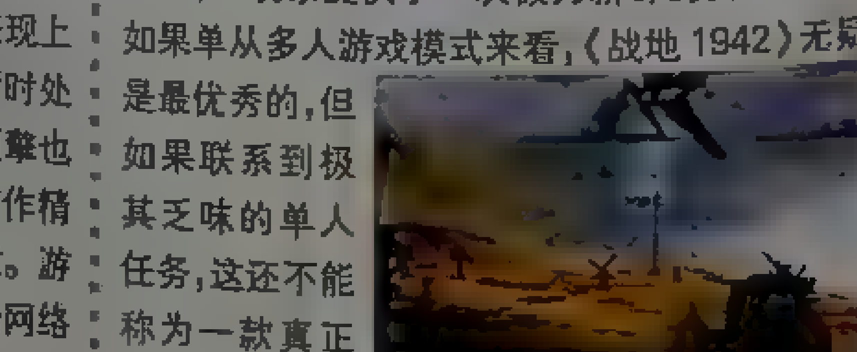


作为一款技术竞争的产物，其中自然包含了较多的技术成份。经过了近 3 年的努力，作品在图像表现上相比前作已经有了极大的飞越，使 Digital 暂时处于引擎技术的最前沿。作品对以往的物理引擎也进行了调整，加快了战斗的节奏，但却使前作精彩的武器系统有所削弱，效果不甚令人满意。游戏中 BOT 的 AI 系统得到了较大的加强，给网络条件较差的玩家提供了更广阔的发挥空间。



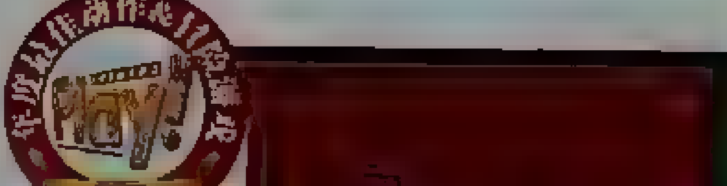

战地 1942	
英文名称	Battlefield 1942
出品公司	Digital Illusions/Electronic Arts
国内发行	美国艺电
上市日期	2002.10

《战地 1942》绝对是 2002 年度极具创意的游戏作品之一，在第二次世界大战的宏大背景下，真实地再现了残酷的战争场面。游戏最突出的特色就是驾驶各种二战中的著名战斗车辆、舰艇和飞机了，再加上独到的团队协作战斗方式，为玩家提供了一次极为新鲜的尝试机会。如果单从多人游戏模式来看，《战地 1942》无疑是最优秀的，但如果联系到极其乏味的单人任务，这还不能称为一款真正完美的作品。



抛开了主视角射击游戏，动作 & 冒险游戏的表现依然是如此平淡无奇，长久以来期待着的劳拉大姐再次跳票了，但现在想来，即便她如期回到了玩家中间，又真的能重新唤起人们对动作 & 冒险的更多热情吗？让人不解的是，这种奇怪的现象却只出现在 PC 平台的作品中，看着游戏机上动作游戏大行其道，真的羡慕不已啊。PC 不是动作游戏的温床？似乎也只能如此解释了。

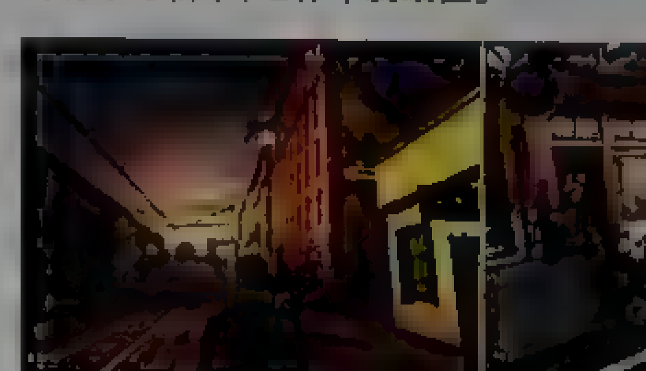
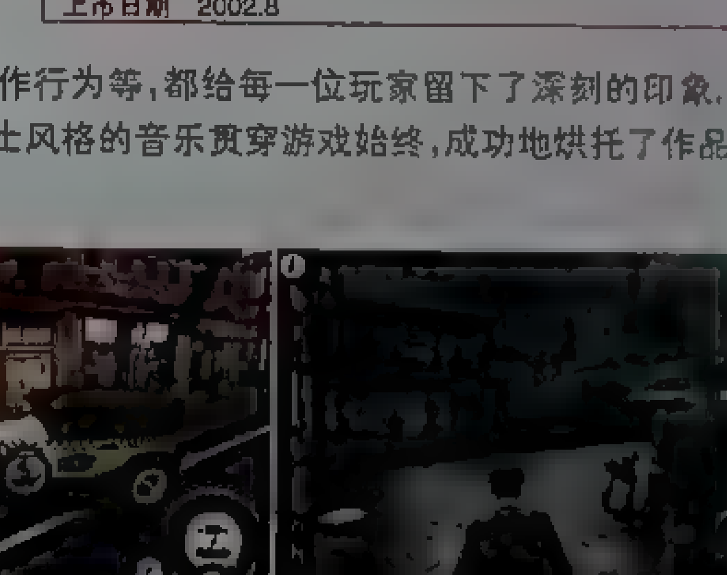
在年内动作 & 冒险类作品平淡无奇的总体表现当中，依然有几款作品给人们留下了较为深刻的印象。上半年中推出的传统冒险游戏《塞伯利亚之谜》便是波澜之一，尽管国内已经很少有人会对此类传统的冒险产生兴趣了，但精彩之处总是不容否认的。真正符合现代玩家胃口的当属《四海兄弟 失落的天堂》，也许有人会说这是一款以《侠盗猎车手 III》为蓝本的仿制品，但如果你细细品味起来，应该会感觉更深刻了些。此时我们谈到了《侠盗猎车手 III》，今年这款曾荣登 2001 年度最佳 PS2 游戏宝座的作品也被移植到了 PC 上，抛开作品中极具创意的自由系统，对于那种偏激的游戏方式，本人实在难以苟同。下半年可说是此类游戏创作的一个小高潮，只可惜真正的精品却是屈指可数。《终极刺客 II 沉默杀手》一度引起了玩家的关注，应该说，名门之后总还是有些影响力的。《龙穴历险记 3D》做了多年，效果不错，但却让人略感头重脚轻，不够深刻。到是年底移植而来的《寂静岭 II》以其古怪的世界观让人感触颇深了。最后让我们"庆幸"的是，原本预定移植的《合金装备·实体》没有如期在年内推出，不然真正的 PC 原创动作 & 冒险作品便难有一席之地了。PC 真的不是动作游戏的温床吗？■




四海兄弟·失落的天堂	
英文名称	[illegible]
出品公司	Illusion Softworks/Gathering of Developers
国内发行	新天地
上市日期	2002.8

当《侠盗猎车手 III》在 2001 年的 PS2 主机上大行其道之后，《四海兄弟 失落的天堂》又以相似的形式在电脑上为玩家讲述了一段更为惊心动魄的黑帮故事。这里我们只能说这是两部类似的作品，相比之下，《四海兄弟》具有更强的任务性，尽管这限制了游戏某些方面的自由度，但却更适于情节的描述和连贯，而曲折的情节和人物内心正是作品所要表现的重点。

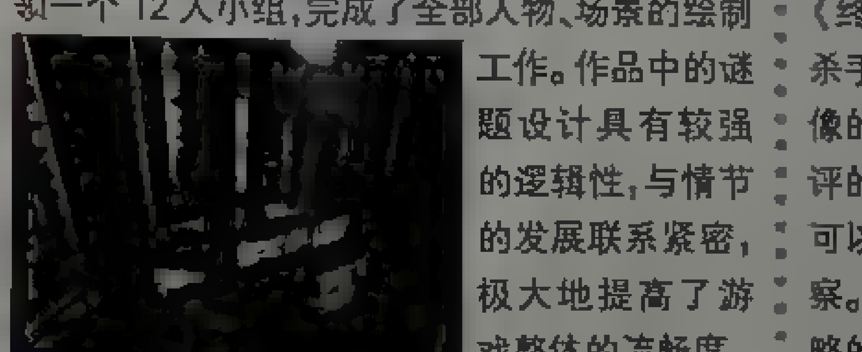
所有的故事总离不开发生的环境，游戏为玩家虚构了一座以 30 年代的美国为背景的庞大都市，这里的一切都显得如此真实，街道、建筑、行人、车辆都完全符合历史所记录的现实。随着情节的发展，玩家将完成各式各样的任务，当然这些都是围绕着暗杀、保镖、械斗、复仇等黑色主题展开的。在所有的任务中体现出了更多充满创意的细节，30 年代的老式汽车及其真实互动的特性，还有模仿现实中人物的动作行为等，都给每一位玩家留下了深刻的印象。最后要谈到的就是游戏中的音乐制作，爵士风格的音乐贯穿游戏始终，成功地烘托了作品的背景与情节，堪称年度最佳。

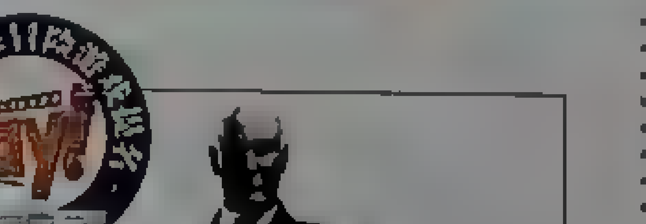
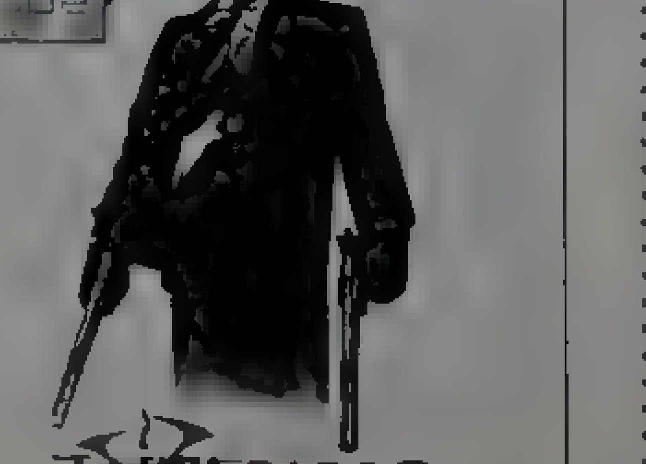






塞伯利亚之谜	
英文名称	Syberia
出品公司	Microids/DreamCatcher Interactive
国内发行	-
上市日期	2002.9

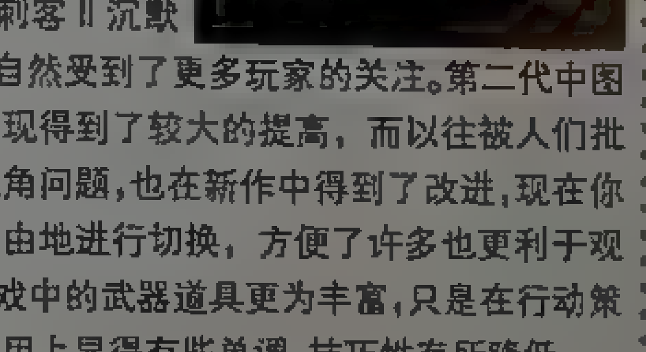
正统的冒险游戏目前已是凤毛麟角，年内的《塞伯利亚之谜》应当算是独树一帜了。延续冒险游戏的精髓，作品不论是从情节、画面，还是音乐角度来讲，都表现出了惟美的一面。著名漫画家 Benoit Sokal（同时也担任了游戏的编剧）率领一个 12 人小组，完成了全部人物、场景的绘制工作。作品中的谜题设计具有较强的逻辑性，与情节的发展联系紧密，极大地提高了游戏整体的流畅度。



终极刺客 II 沉默杀手	
英文名称	Hitman 2: Silent Assassin
出品公司	IO Interactive/Eidos Interactive
国内发行	天人互动
上市日期	2002.10

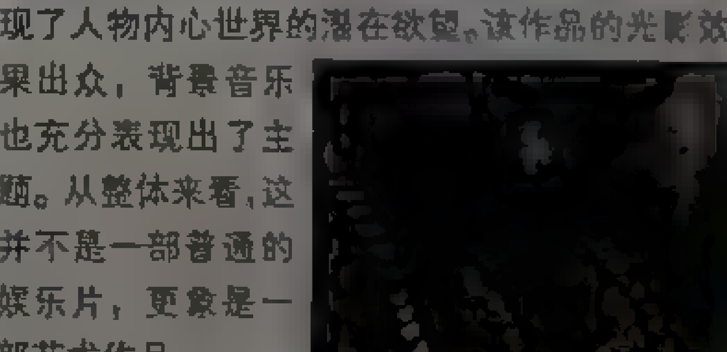
第一代《终极刺客》开创了策略技巧性的动作冒险游戏风格，作为一款名作的续篇，《终极刺客 II 沉默杀手》自然受到了更多玩家的关注。第二代中图像的表现得到了较大的提高，而以往被人们批评的视角问题，也在新作中得到了改进，现在你可以自由地进行切换，方便了许多也更利于观察。游戏中的武器道具更为丰富，只是在行动策略的运用上显得有些单调，技巧性有所降低。






寂静岭 II	
英文名称	Silent Hill 2
出品公司	Konami
国内发行	-
上市日期	2002.12

事实上，《寂静岭 II》是一款更接近传统冒险游戏的作品，其中的动作成份不过是为了迎合玩家需要而增设的点缀，谜题的设计也是传统的风格，在文字提示下完成各种复杂的难题。游戏中着重体现了游戏制作人独特的世界观，充分展现了人物内心世界的潜在欲望。该作品的光影效果出众，背景音乐也充分表现出了主题。从整体来看，这并不是一部普通的娱乐片，更象是一部艺术作品。



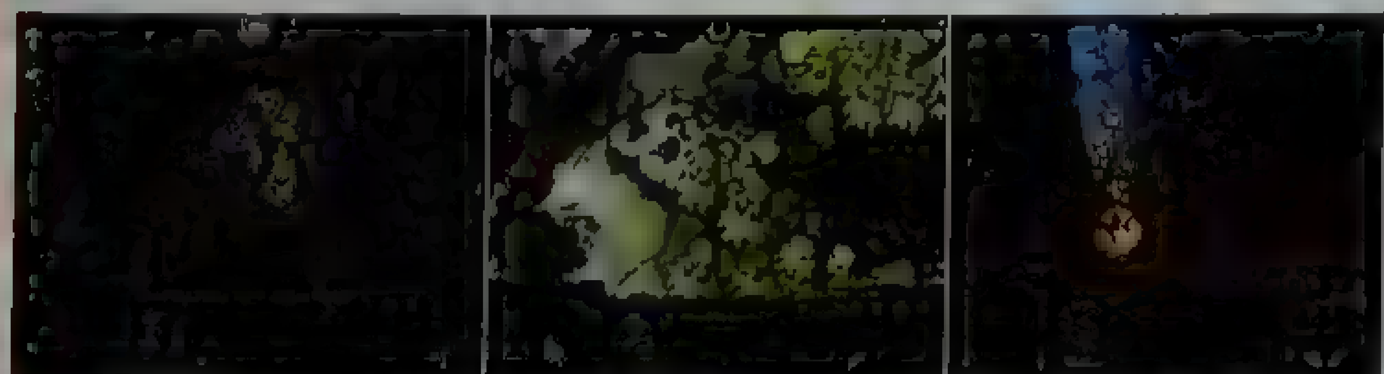


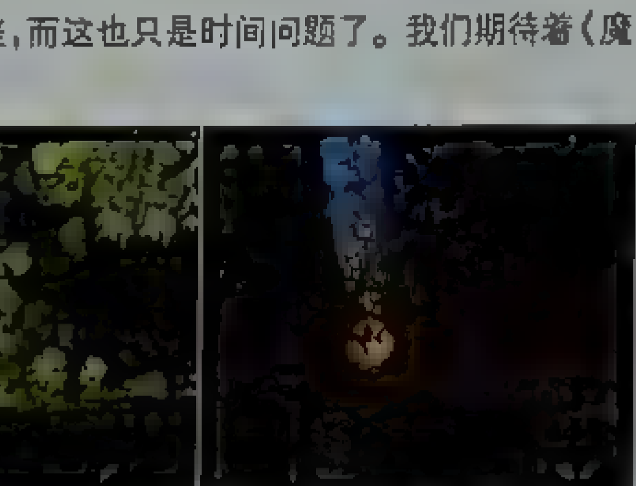
魔兽争霸III

英文名称	Warcraft III Reign of Chaos
出品公司	Blizzard Entertainment
国内发行	奥美电子
上市日期	2002.7

《魔兽争霸Ⅲ》绝对是年内最受玩家关注的游戏。Blizzard擅长的精雕细刻再次证明了自己的实力，玩家再次欣赏到了一部划时代的经典之作。作为一款即时策略游戏，应当将其划分为两部分看待——单人战役模式和多人联机模式。在单人战役中，Blizzard又一次向玩家展现出了一幅史诗般壮丽的画卷，四个不同的种族，不同的英雄人物，曲折的情节都一一得以体现。当然，单人战役模式还具有练习的作用，让玩家借此充分掌握四大种族的特点，熟悉在本作中新增加的英雄系统。

依照Blizzard的传统，作品后续的多人网络游戏模式才是真正的魅力所在。结合以往在《星际争霸》中的经验，《魔兽争霸Ⅲ》在最初的版本中已经表现出相当出色的平衡性了，四大种族完全不同的战斗风格，各兵种之间协同的必要性，以及英雄在游戏中的独特作用都显得非常成熟。相信随着Battle.net上玩家共同研究的深入，游戏还会更加趋于完美，而这也只是时间问题了。我们期待着《魔兽Ⅲ》能再创《星际》的辉煌。





应该说，即时策略类游戏在PC平台上有相当大的发挥空间，最明显表现出来的优势是在操作上，很难想象如何用一只手柄来灵活地控制庞大的军团，完成各种繁复的经营工作，呵呵……题外话道完，2002年即时策略仍保持了一派欣欣向荣的景象，只是在推出的一系列作品中并没有表现出太多的悬念，大牌永远是大牌，著名制作公司的作品的确都是值得信赖的。

上半年的即时策略市场略显平淡，似乎大家都在等着Blizzard拿出那传说中的《魔兽争霸Ⅲ》。7月，在全球游戏人与玩家的期待当中，《魔兽Ⅲ》露出了庐山真面目。Blizzard的确没有让任何人失望，玩家享受到了绝对的游戏乐趣，而其他制作商则感受到了绝对的竞争压力。现在还无法预言《魔兽Ⅲ》能否打破《星际》所创造的神话，这就要看Blizzard的后续工作了。直到年底，老对手Ensemble才拿出了《神话时代》（莫非要在看过《魔兽Ⅲ》之后才能对症下药吗？呵呵……）。让人欣慰的是，Ensemble打造的人神混战的庞大背景的确拥有超凡的震撼力，该作品同样堪称年度经典之作。另外一款制作多年的作品《外星资源基地》终在年内推出了，《家园》创意的回归，再加上更绚丽的外太空美景，相信真正的爱好者都会满意了。

就在我们进行本次评奖活动的同时，又有新的消息传来，Westwood倾力打造的大作《命令与征服 将军》和Relic凝聚无限创意的《不可思议的生物》都将在近期推出了。2003年，即时策略类游戏将更上层楼。■



全面战争：中世纪

英文名称	Medieval Total War
出品公司	Creative Assembly/Activision
国内发行	-
上市日期	2002.8

曾制作《幕府将军》的Creative Assembly为我们带来了新作《全面战争 中世纪》，可谓精彩依旧。新作依然延续了以往的形式，策略模式与战术模式相结合，只是将战场转移到了中世纪的欧洲大陆。策略模式中新增加了君主性格以及一些外交手段，而更多的改进则是在战术模式当中。战场人数剧增到了10,000人。另外，依照史实设计的兵种更为丰富，作战中天气的影响被特别引入，由此也使得战术更为灵活多样。



神话时代

英文名称	Age of Mythology
出品公司	Ensemble Studios/Microsoft
国内发行	-
上市日期	2002.10

Ensemble作为Blizzard的老对手，在年内推出的《神话时代》同样堪称经典佳作。作品以希腊、埃及、北欧的古老神话为背景，充满了浓厚的文化气息，庞大而完整的故事线引人入胜。游戏的系统依然沿用了《帝国时代》的标准模式，虽没有什么突破，但同时也延续了以往的成功经验。作品除了进行了3D化的改进外，并没有其他创新之举，因此相比之下，还是较《魔兽争霸Ⅲ》略逊一筹



外星资源基地

英文名称	ORB
出品公司	Strategy First
国内发行	-
上市日期	2002.11

当《家园》一炮走红之后，《外星资源基地》的设想就开始了，然而5年之后，人们才真正看到这部作品。经过了漫长的制作，作品的图像效果并未因此落后于时代，这真是值得庆幸。游戏系统与《家园》极为相似，起初制作者宣称将在操作上进行简化，然而最终的效果并不明显，看来在太空中实施各种战术，本就不是件容易的事。作品相对《家园》在船体物理效果上进行了较大改进，真实感更强。

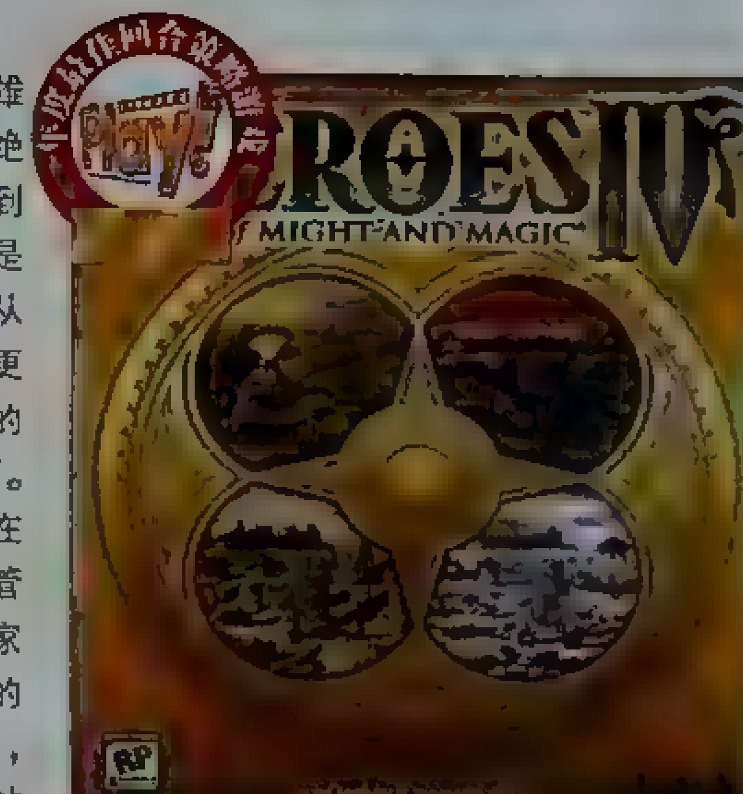
回合策略的拥趸们在2002不冷不热的SLG气候里又度过了平淡的一年。

欧美方面，在即时策略游戏强大的压力下，大众化的回合策略游戏屈指可数。《魔法门英雄无敌Ⅳ》如期来到，但是并未掀起当年它的父兄们所带来的那种高潮。作为内秀的作品，《奇迹时代Ⅱ》和《圣战群英传Ⅱ》也有点叫好不叫座的样子。超级大作《文明Ⅲ》的资料片和这个系列的所有资料片一样，很普通。除此以外，一些专业化的战争游戏（WAR GAME）仍在小圈子里一如既往的流传着，如《钢铁雄心》。这个玩家群体好象从诞生之日起就与外面的风云变幻无关，只是乐此不彼的在数字和符号间寻找自己的乐趣。

中国制造的战棋游戏正在慢慢的进步。《幻世录Ⅱ》、《阿玛迪斯战纪》和《天使帝国Ⅲ》是其中优秀的代表，但是战棋的黄金时代已经一去不返。国产战棋的一个显著表现是大部分作品的难度都有所降低，也许是为了尽量适应大多数玩家的口味吧！

在大家接触到的日本舶来品里，光荣的《信长之野望》最新作和《特勤机甲队Ⅴ》都可以算是相当精致的佳作。尤其是前者，以绝对的优势占据战略游戏的上峰，相比之下，国内的几款仿光荣作品实在是惨不忍睹。

最糟糕的是回合策略游戏的网络化，经过数年的努力，目前几乎没有成功的范例。一个突出的例子就是采用实时制的《三国志 Battle Field》明显比当年回合制的《三国志 net》更叫座。当年，回合策略是最早在网络上展开人人对战的游戏类型（E-MAIL对战），而现在看来，它好象有点难以跟上形势了。■



魔法门英雄无敌Ⅳ

英文名称	Heroes of Might and Magic 4
出品公司	New World Computing
国内发行	第三波
上市日期	2002.3

说实话，如果是仅仅是作为英雄无敌的爱好者来投票的话，我们是绝对不会把《魔法门英雄无敌Ⅳ》摆到这个位置上的——虽然它确实是2002年回合策略游戏中的最强者。从一代到三代，"英雄无敌"的趋势是更华丽、更宏伟、更多的种族和更丰富的兵种，但是这个趋势在四代被中止了。喜欢金碧辉煌的英雄无敌FANS们在简陋的画面前觉得很不适应——尽管它是所谓"3D"的。而且对于战略家来说，45度斜角的沙盘远不如铺开的平面大地图来得顺眼。"英雄无敌Ⅴ，2D还是3D？"，已经成为网上英雄站里讨论得最热烈的话题之一。《魔法门英雄无敌Ⅳ》的大部分改进都遭到或多或少的指责，不过幸运的是，它同时也承袭了该系列的绝大部分优点，加之本年度没有特别优秀的SLG登场，使得它终于得以勉强加冕。

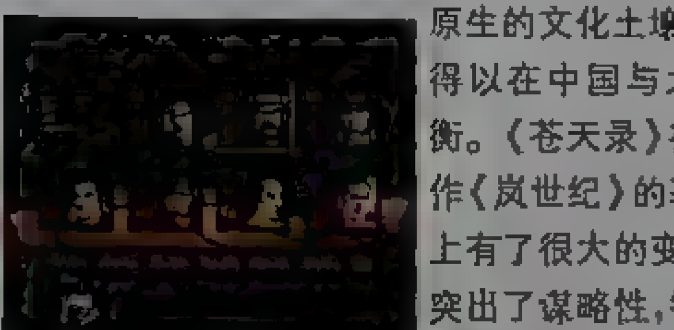


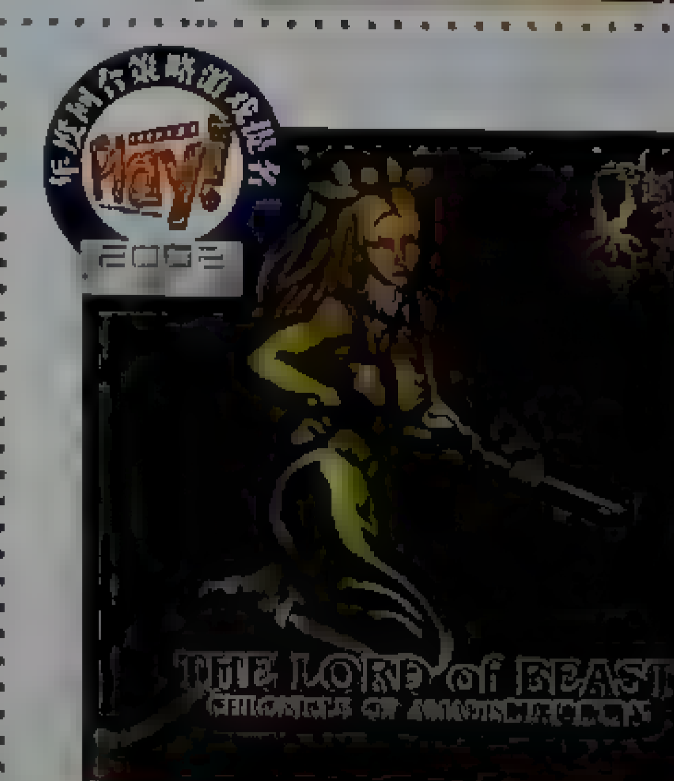


信长之野望·苍天录

英文名称	Nobnaga's Ambition X
出品公司	光荣
国内发行	-
上市日期	2002.2

在光荣的各大历史策略模拟游戏系列中，"信长之野望"是历史最悠久的一个，也是被倾注了最多心血的一个。"三国志"也仅仅是因为拥有原生的文化土壤，才得以在中国与之抗衡。《苍天录》在前作《岚世纪》的基础上有了很大的变化，突出了谋略性，智力属性和谋略指令被提高到前所未有的高度，用一种更新的角度来演绎已经被几十次搬上各种游戏平台的日本战国。

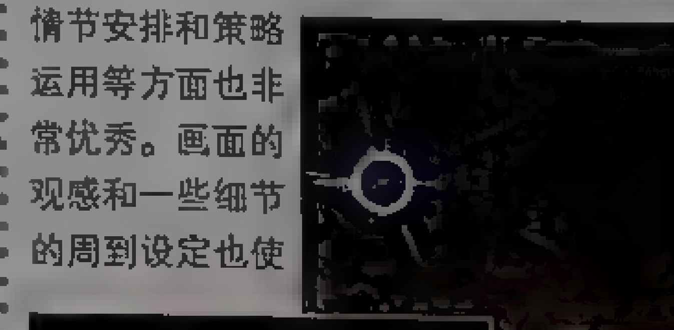




阿玛迪斯战记

英文名称	Choricle of Amadis
出品公司	汉堂
国内发行	智冠
上市日期	2002.8

《阿玛迪斯战记》显示出汉堂在战棋方面的制作技术已经相当纯熟了，即使是这样一款规模不大的中型作品，在兵种平衡、关卡设置、情节安排和策略运用等方面也非常优秀。画面的观感和一些细节的周到设定也使它隐隐然有大作之风。而且，它也是2002年国产战棋中难度最大的一款。

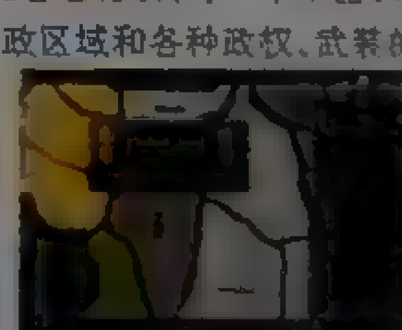




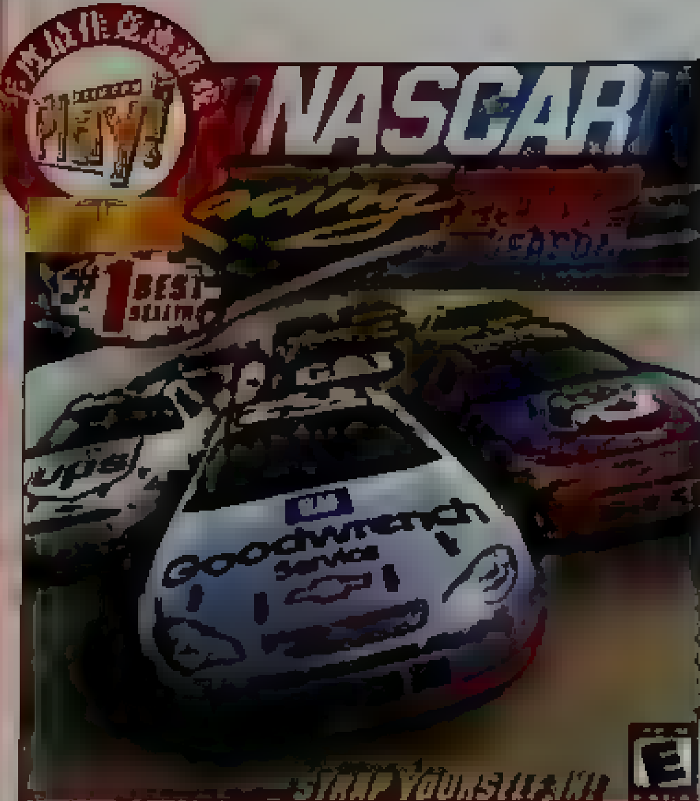
钢铁雄心

英文名称	Heart of Iron
出品公司	Paradox
国内发行	-
上市日期	2002.11

在《钢铁雄心》里，你能真切的感觉到把世界掌握在手中的滋味。游戏详细列出了二次世界大战期间的每一位著名将领、每一个军团、每一种武器的资料，行政区域和各种政权、武装的势力划分也相当的专业，你甚至可以发现在你无法掌控的地方，AI们的势力消涨会严格的按照历史的轨道来运行。而且，游戏上手并不太难，当然，这只是相对于其他以复杂著称的战争游戏来说的。







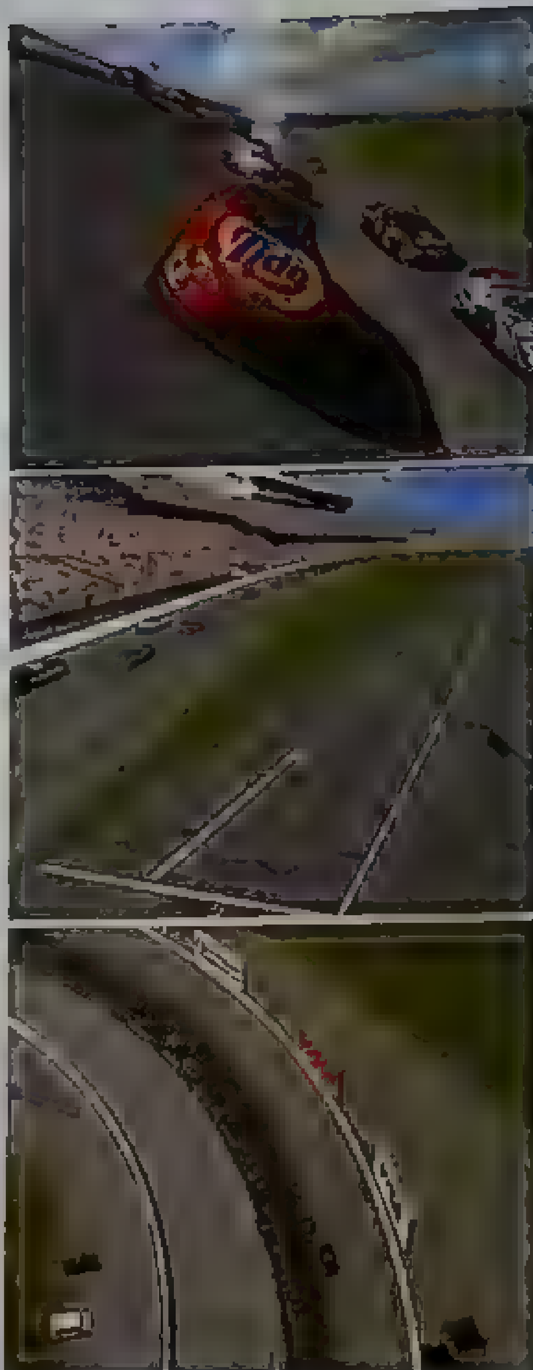
云斯顿赛车 2002 赛季	
英文名称	NASCAR Racing 2002 Season
出品公司	Papyrus/Sierra
国内发行	奥美电子
上市日期	2002.2

从车辆操控到物理效应反馈，从音效传递到画面速度感受，从赛程赛道设定到车辆赛手资料，《云斯顿赛车 2002 赛季》无疑仍是现今电脑竞速游戏领域当之无愧的王者。每年推出这一系列的新作时，它所面临的最大挑战，则必定是来自于超越前作的压力。

本作的推出，不仅囊括了 NASCAR 大赛 2002 赛季的全部赛道、赛手和车队，满足了玩家与本年度赛事保持同步的需要，游戏中还新增了 Chicagoland Speedway、Kansas Motor Speedway 两条赛道，并有一条 3 英里长、36 度倾斜转弯的精彩趣味赛道。

为了帮助新手能够顺利地融入到云斯顿大赛的世界中，本作更在入门辅助方面加入了最佳行驶路线指示，以及针对键盘操控的转向辅助设定，从这一刻起，无论是使用传统的必备操控设备——力反馈方向盘，还是使用传统上非常难用的键盘，你都可以在这场大赛中获得均等的获胜机会。

而最令人赞叹的是，借助电脑技术的进步，本作终于可以完全支持云斯顿大赛最多 43 名赛手同时连线比赛了！

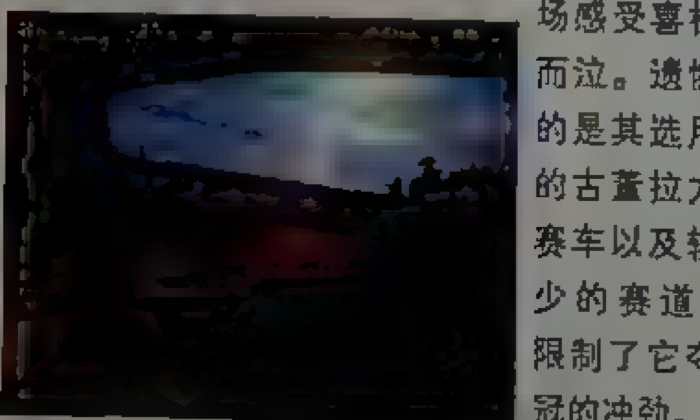


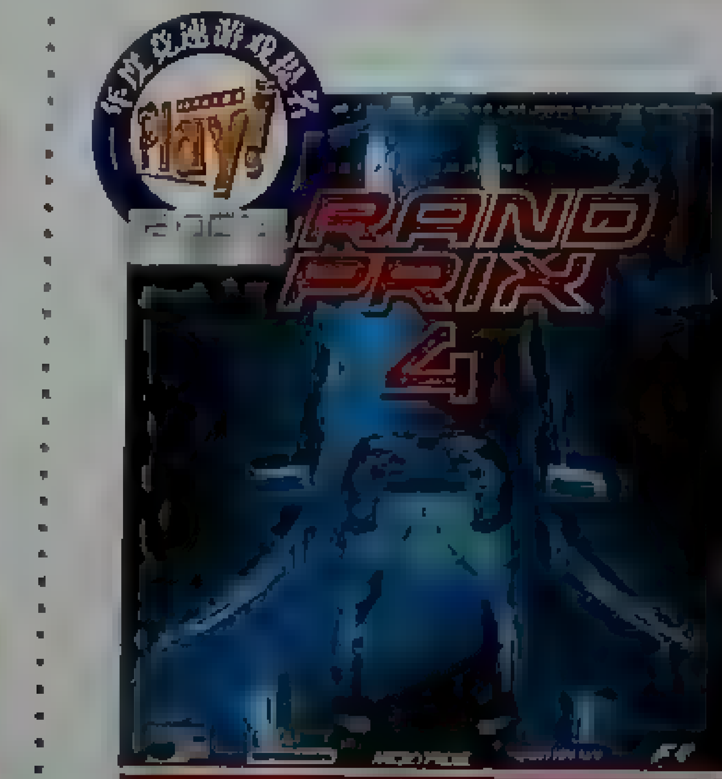
本年度的竞速游戏佳作繁多，无论产量或数量均相当可观。其中有一个显著特点，就是许多 PC 竞速游戏都是多平台产品的产物，比如年内引人瞩目的《勒芒 24 小时》2002 版、《极品飞车·闪电追踪 Ⅱ》和《新名车大赛》。这种趋势令人喜忧参半，一方面它可以为 PC 竞速游戏界引入新的游戏思路和感受，为日渐乏味的游戏形态带来活力，另一方面，这些非 PC 平台原创游戏，或在网络联机特性方面有所欠缺（通常只支持 2 人分屏对战），或在游戏的操控或图像特性方面有所缩水（这应该不是机能的限制，而是移植制作方面的原因），这多少令人感到遗憾。PC 的网络功能一直是其强项，而 PC 图像机能在 2002 年中也有天翻地覆的提升，因此 PC 平台的原创竞速游戏依然保持着强劲的发展势头，尤其是那些以多人联网为核心思路的模拟竞速游戏，在本年度中显示了不凡的实力，也令人对 2003 年的 PC 竞速游戏市场充满信心。■



[illegible]	
英文名称	Rally Trophy
出品公司	Bugbear/JoWooD
国内发行	圣比尔
上市日期	2001.11/2002.4(中文版)

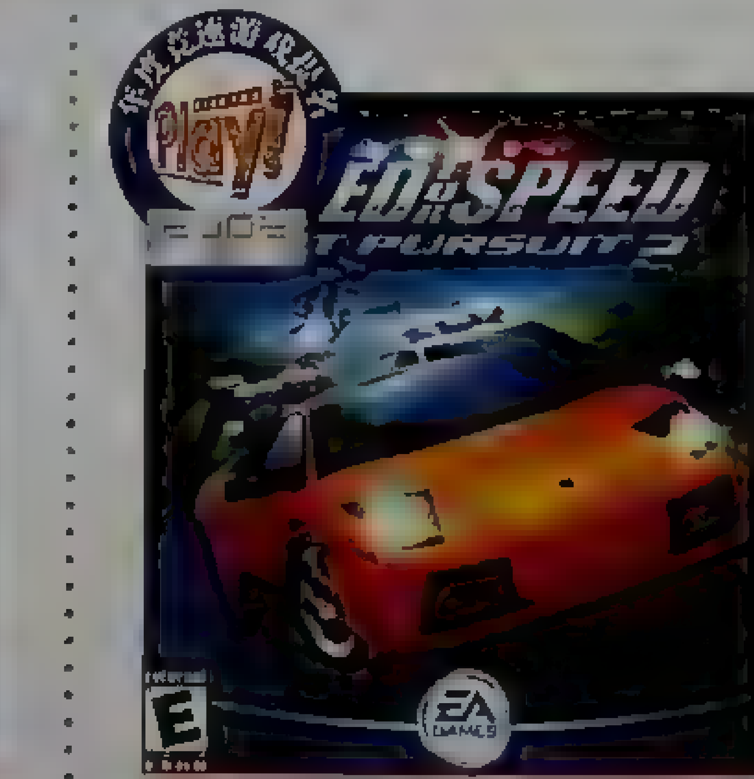
这部游戏拥有惊人的物理效应反馈，将拉力赛场复杂的路面状况丰富地呈现出来，无论土路、砂石还是草地，无论斜坡、跳台或是路面凹凸，都能令底盘产生不同程度的震颤和鸣响，通过操控的稳定性变化、画面的轻微摇晃以及相应的音效传递给玩家。假如接驳有力反馈方向盘，你将通过力度的细腻变化，为拉力赛所独有的赛场感受喜极而泣。遗憾的是其选用的古董拉力赛车以及较少的赛道，限制了它夺冠的冲劲。





世纪金冠军Ⅳ	
英文名称	Geoff Crammond's Grand Prix 4
出品公司	Simergy/Infogrames
国内发行	未定
上市日期	2002.6

F1 竞速游戏中最富传奇色彩的"世纪金冠军"系列终于推出新作，此次登场在影音表现方面令人刮目相看。人们都知道 F1 是速度最快的竞速运动之一，然而以往在游戏中[illegible]感性的认识。此次 GP4 在音效方面传神地带来了 F1 赛车那种急速尖锐的呼啸感，同时凭借赛道纹理和赛道两旁树木的阴影做高速刷过，配合小广角的加速视觉效应，使得 F1 赛车极高的加速性和速度极限展现得淋漓尽致。但其音效方面还欠浑厚，且游戏设定尚嫌不便。



极品飞车-闪电追踪Ⅱ	
英文名称	Need For Speed: Hot Pursuit 2
出品公司	EA GAMES
国内发行	美国艺电
上市日期	2002.11

一款拥有辉煌历史的超级明星系列最新作，而且是在圣诞档期承载着无数关注之心抵达。本作延续这一经典系列第三作的游戏模式，在超速与拦截之间展开，同时借鉴好莱坞电影最当红的"子弹时间"风格引入了"飞车慢镜"和"触弹慢镜"特效，把"速度"映衬得分外鲜明。本作中大量的分支路线可以说是最显著的特点，而电脑版本与游戏机版本相比所欠缺的驾驶室视角及实时光影特效，也在车迷中掀起轩然大波。

谈到运动游戏，在 PC 平台上总是呈现出 EA SPORTS 一统天下的局面，至今还没有一家真正有实力的公司能制作出如此全面的运动作品与之抗衡。在游戏机平台上，全面转入游戏软件开发的 SEGA 正在向 EA 发起挑战，经过一年的激烈竞争，却并未能表现出什么突出的成绩。可以说，面对如此激烈的竞争，EA SPORTS 在 2002 年的表现是相当令人满意的。

虽然技术实力雄厚的 SEGA 并没有在 PC 平台上与 EA 展开争夺，但在这一领域，竞争同样存在。一向以发行极限运动游戏闻名的 Activision 在上半年推出的《托尼霍克极限滑板 Ⅲ》，给每个运动爱好者留下了深刻的印象。也许在上半年，EA SPORTS 正在养精蓄锐吧。夏季，全世界关注的目光都集中在了四年一度的世界杯足球赛上，此时 EA 也拉开了全年攻势的序幕，首先登场的是《世界杯 2002》，这部作品可以算作是《足球 2002》的资料篇，首次引入的交响风格背景音乐再次证明了 EA 在游戏气氛烘托上的非凡实力。下半年，EA 的 2003 系列作品相继登场，创新的自由式控制系统作为 EA 对来自各方面竞争的回敬，为这家老牌公司赢得了更多的掌声。在一系列新作中，最让人印象深刻的是紧随《足球 20003》推出的《NBA LIVE 2003》，NBA 的再次归来让无数的玩家兴奋不已，我想并不完全是因为姚明在美国出色表现，更多的则是游戏实实在在的品质，我们又一次出自肺腑地道出了"I Love This Game"。■

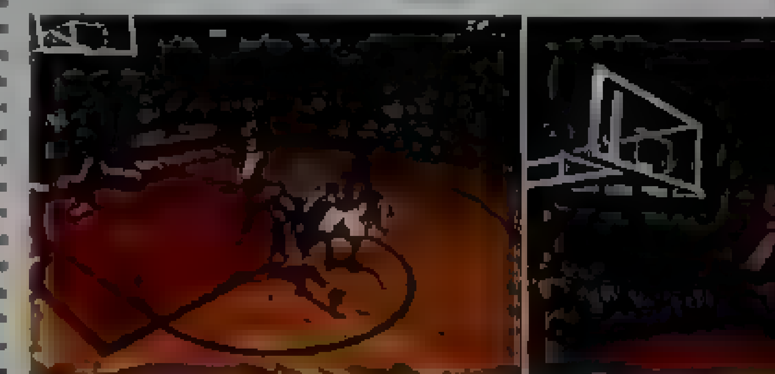


NBA LIVE 2003	
英文名称	NBA LIVE 2003
出品公司	EA Canada/EA SPORTS
国内发行	美国艺电
上市日期	2002.11

NBA 又回来了。看着电视上增加的 NBA 现场的转播，看着电脑屏幕上活跃着的一个个 3D 虚拟角色，NBA 重新火起来了。当然前者是因为赛场上的国人面孔，后者则也许是国外公司间的激烈竞争吧。总之，NBA 又回来了。

在本集中，首次引入了一种革命性的游戏控制设计系统——自由式控制（FREESTYLE CONTROL）。在该系统的强大功能下，使得每位球员的动作变得更为细腻，诸多精彩的运球、过人、争抢、灌篮等动作都得以真实再现。整个比赛的节奏被明显放快了，再配合前面提及的简洁流畅的动作，将一场紧张激烈的篮球比赛成功地展现在玩家面前。

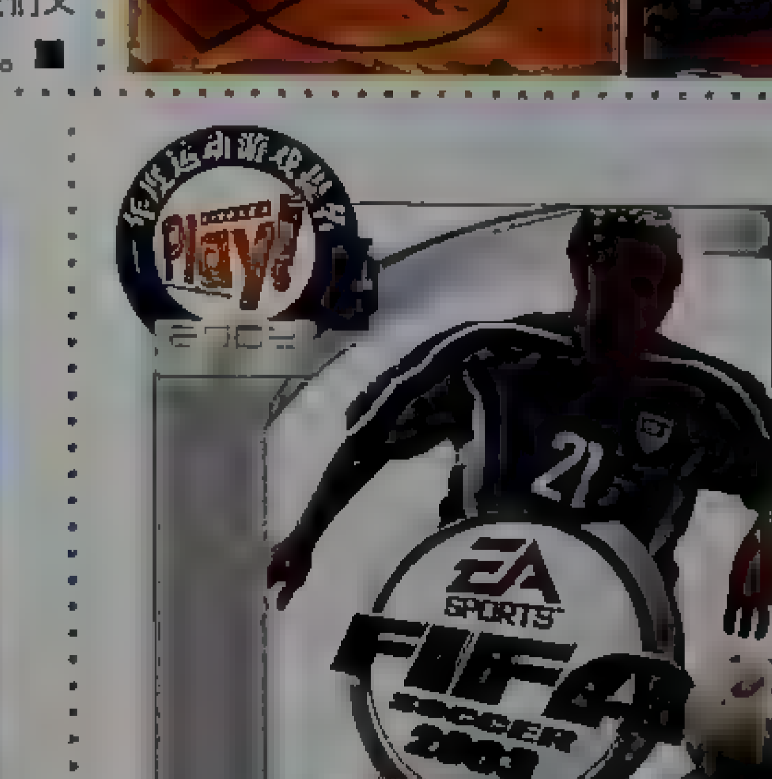
图像效果的提升，是以往每一代"NBA"作品的必然改进，这在《NBA LIVE 2003》中依然没让玩家失望。操作上的改进并不大，保持了 NBA 的传统，而在进攻和防守战术的实施上，玩家将有更多的选择。如果再合理对各种攻防战术进行搭配使用，玩家将欣赏到几乎所有现实中可以见到的各种战术表演。在赛场气氛的渲染上，EA SPORTS 可以说是轻车熟路，本作中增加了场外队员的特写镜头，这通常是一些搞笑的场面，也为紧张的赛事平添了更多情趣。





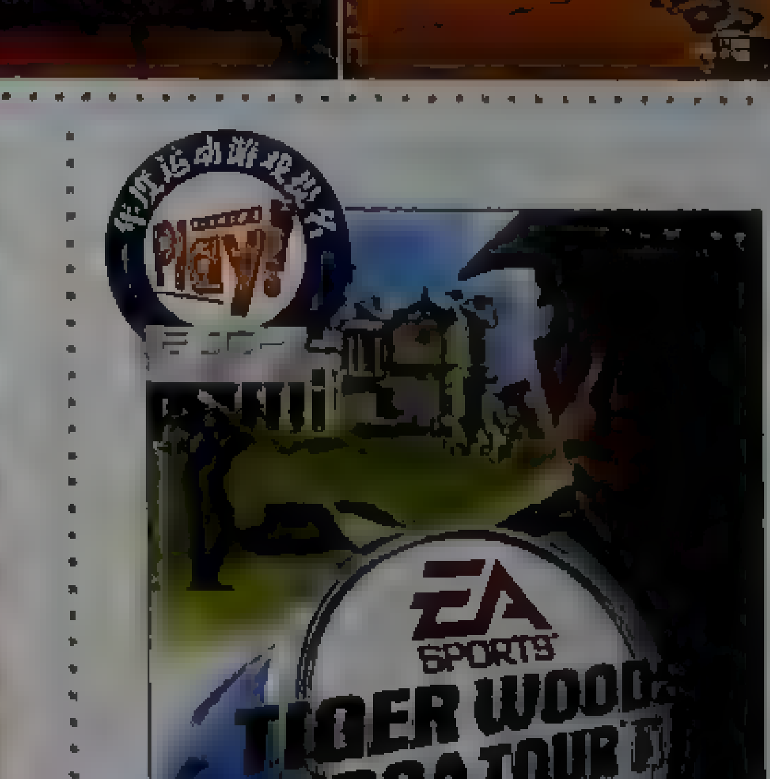
托尼霍克极限滑板Ⅲ	
英文名称	Tony Hawk's Pro Skater 3
出品公司	Gearbox Software/Activision
国内发行	天人互动
上市日期	2002.3

在 2002 年推出的第三代作品中，除托尼霍克外，还有更多著名滑板选手可供玩家扮演，比赛的场景也得到了丰富。另外，对角色外形的编辑功能有所提升，给玩家展现个性提供了广阔的空间。事实上这并不是一款竞技性很强的游戏，玩家只要发挥自己的想象力、创造力，然后去欣赏就足够了，欣赏那精湛的技巧和优美的动作。游戏的画面色彩较暗，当然我们可以将其理解为美式风格的真实吧。



足球-2003	
[illegible]	FIFA 2003
出品公司	EA Canada/EA Sports
国内发行	美国艺电
上市日期	2002.11

[illegible]，EA 对外公开宣称《足球 2003》的[illegible]已经达到了 200 万套。尽管这是多平台[illegible]计的数量，但也足以傲视群雄了。至少在电脑平台上，EA SPORTS 的足球游戏可谓是一支独秀的。竞争促使 EA 开始调整自己的作品，对足球真正的理解正在加强，FREESTYLE CONTROL 系统的引入就是由此而来，只可惜仍有所欠缺。新作依然继承了一贯的优质画面、球员资料和气氛渲染。



泰格伍兹职业高尔夫巡回赛 2003	
英文名称	Tiger Woods PGA Tour 2003
出品公司	Headgate Studios/Electronic Arts
国内发行	-
上市日期	2002.11

这是"泰格伍兹职业高尔夫巡回赛"3D 化之后的第二部作品，然而场景的粗糙依然如故，也许游戏制作人并不想创造出一个美丽的花瓶。新作中人物的造型及动作有较大的改进。此外，对游戏物理系统的调整才是表现最为突出的，球运行的轨迹计算，以及场地环境对比赛的影响都模拟得更为真实。新作中增加了"GAREER MODE"模式，允许玩家创建并培养属于自己的球员，这也为游戏增加了更多的乐趣。



机甲战士IV佣兵	
英文名称	MechWarrior 4 Mercenaries
出品公司	Cyberlore/FASA/Microsoft
国内发行	未定
上市日期	2002.10

本作以"机甲战士"系列最经典的模式回归，作为佣兵团首领的玩家，开始在游戏中真正"经营"自己的机甲战士生涯，为了讨生活而与那些开价够高的主顾握手，然后是战斗、维修、付给手下薪水。MW3M中玩家选择处理问题的方式，亦会影响到自己的团队在这个游戏世界中所受到的待遇，说起来在冰冷的模拟游戏世界中，这样有点人性的设计真是很久都没看到了。

本作虽然常常被当作主视角射击游戏来对待，但有关机甲的防护、动力、武备等方面的装配调整内容，以及其在战场上的精确表现，都使MW4M不愧为一份值得机械迷深入研究的模拟游戏。在多重团队的指挥、联机对战平衡性设定及最新3D图像表现方面，MW4M都令人相当满意。它更包括《机甲战士IV复仇》和《黑骑士》资料片中全部25种机甲，并可使用"Inner Sphere Mech Pack"和"Clan Mech Pack"两个机甲升级包中的8种机甲，再加上自己所独有的10种新型机甲，自成一章的MW4M可以说是一款系统完备、特色鲜明的模拟游戏力作，赢得了我们的年度最佳模拟游戏桂冠。

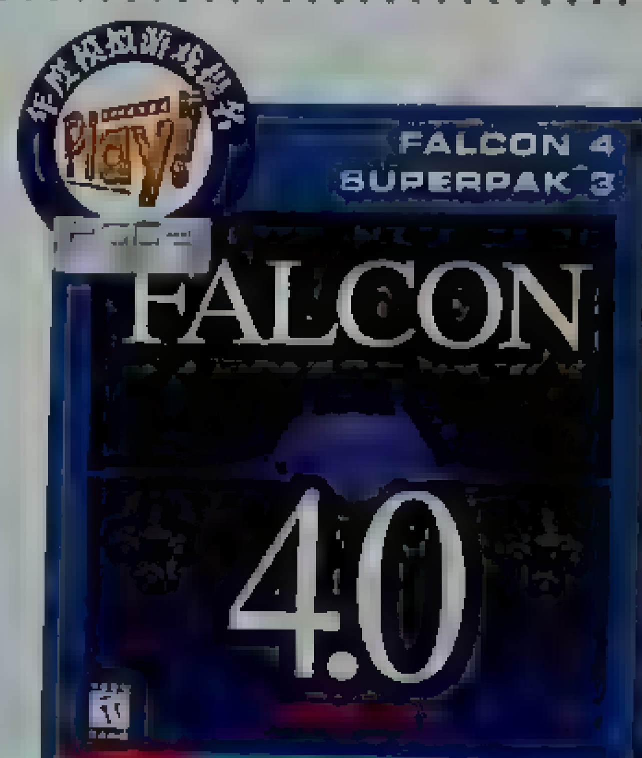


纵观整个一年来的模拟游戏市场，网络多人联机特性显然已经成为最重要的主题。在上一年度末尾登场的IL2迅速占据了模拟飞行游戏界的半壁江山，成为继《捍卫雄鹰IV》和《苏27侧卫》之后第三个联机模拟飞行游戏之王，形成三足鼎立之势。这个格局在全年之中波澜不兴，其中F4SP3对《捍卫雄鹰IV》革命性的贡献，实为2002年度模拟游戏界的最大亮点。而《锁定 现代空战》历时一年的跳票，也足以证明模拟游戏界激烈竞争的现状对制作者所造成的压力。



驱逐舰指挥官	
英文名称	Destroyer Command
出品公司	Ultimation/SSI
国内发行	育碧软件
上市日期	2002.2

《驱逐舰指挥官》将二次世界大战海面作战多面手的神秘面纱揭开，在游戏中一方面需要指挥驱逐舰编队使用舰炮或鱼雷与敌人水面舰艇展开火热的对战，同时还要执行主力舰的护航任务，负责巡逻重要的航路，搜索潜伏的敌方潜艇，利用声呐和深水炸弹与看不见的对手进行周旋。以往习惯了充当隐秘猎手的潜战高手，现在转而站在明处展开针对潜艇的作战，这可以说是本作最新鲜的特色，而其与《猎杀潜航II》的联机对战功能更是令人期待的源动力。但原作必须借助升级补丁才能实现与《猎杀潜航II》的联机对战，以及水面作战画面表现过于单调乏味的欠缺，折损了其赢得年度模拟游戏冠军的能力。



捍卫雄鹰IV [illegible]	
英文名称	Falcon 4 SuperPAK 3
出品公司	The Falcon 4 Unified Team
国内发行	免费下载
上市日期	2002.6

自从1999年10月官方发布《捍卫雄鹰IV》最后一个1.08版升级补丁之后，从2000年初开始，各个爱好者团体纷纷推出各自的非官方升级补丁，这些工作成果最终被包括60名开发者、超过200名测试者的联合团队整合推出了SuperPAK系列非官方升级包。而在这个配合原作升级到1.08版后使用、近80MB之巨的F4SP3中，玩家将得到与原作有天壤之别的3D系统兼容性、程序稳定性、高分辨率高精度座舱及地形、准确的电子及武器装备、更真实的战机操控细节，另外还有3D音效、多人联机语音通讯等增强功能。文档全面、功能强劲、无需费用，若非遭遇MW4M的强劲表现，F4SP3很有希望问鼎年度模拟桂冠。



战斗飞行模拟III	
英文名称	Combat Flight Simulator 3
出品公司	ACES Studios/Microsoft
国内发行	未定
上市日期	2002.10

CFS3可以说是期待度极高的年度大作，除了拥有抢眼的名机和二战著名战役之外，游戏中的动态战役系统和角色扮演要素都是相当令人瞩目的特性。在CFS3中飞行员特有的属性如战斗技能、健康程度、视力范围、过载承受力等在战斗中会发生变化，比如完成的任务越多，视力和过载承受力将逐步提高，对以后的空战会越有利，但如果过于疲劳或受伤则会产生负面影响。同时经验和声望的增长还可以帮助玩家获得更好的装备和选择任务的自由，这些都给菜鸟们提供了在战争中成长的真实体验。多人模式则支持多达32人联线的大规模空战。不过CFS3在单人游戏方面缺乏故事性，在联机对战方面缺乏有力的支持，使其难以凸显夺冠的魅力。

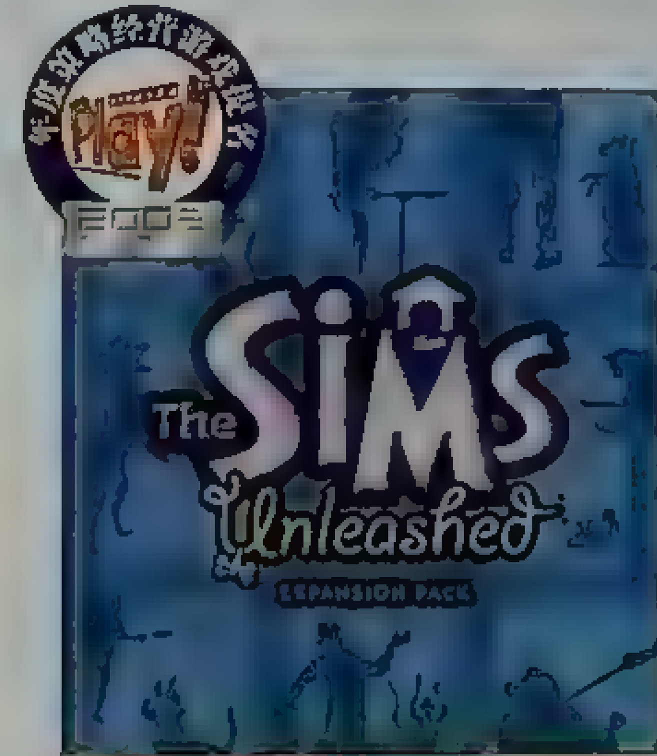
2002年的单机游戏市场可以说是大作不断，不过很多"精品大作"都集中在动作、战略、RPG冒险等游戏类型上，而在模拟经营这一块让人感到振奋的游戏并不是很多。尽管如此，在欧美最畅销PC游戏的排行榜上，排在前列数量最多的游戏类型却是模拟经营类游戏。这一方面表明，模拟经营类游戏在欧美仍然受到玩家的喜爱，拥有良好的市场前景，另一方面也说明了这样一条真理 受到业界普遍推崇和看好的游戏未必有良好的市场表现，叫好不叫座的现象非常普遍。只有真正的贴近玩家，不盲目追求那些华而不实的感官效果，把握住游戏市场的真谛，这样的游戏才能最终为玩家所接受，这或许也是模拟经营类游戏畅销不衰的一个重要原因。■





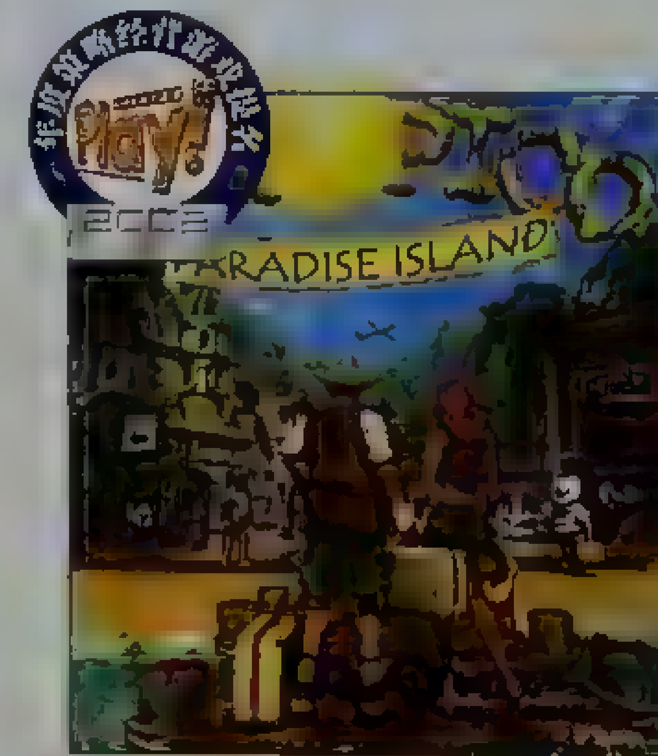
皇帝：中国的崛起	
英文名称	Emperor:Rise of the Middle Kingdom
出品公司	Sierra
国内发行	奥美
上市日期	2002.9.10

《皇帝》是Sierra继《恺撒III》、《法老王》之后推出的又一部城市建设类游戏大作。虽然这三款游戏在构思、游戏方式上并没有什么本质上的差异，但由于《皇帝》的背景设定在古代的中国，因此受到国内玩家的喜爱就不足为奇了。无论是在游戏画面、音乐音效、剧情设置和操作设定上，《皇帝》都有不俗的表现，整体游戏效果比前两款同类作品更胜一筹，几乎找不到什么可以挑剔的地方。游戏tutorials模式设计的非常体贴玩家，即使是没有玩过前两部游戏的玩家，在tutorials的帮助下也可以很快上手。目前对国内玩家来说，最迫切的是希望Sierra能早一点推出游戏的中文版，让国内玩家可以尽早领略到《皇帝》的风采。鉴于《皇帝》在市场上的表现，年度最佳模拟经营类游戏的头衔非它莫属。



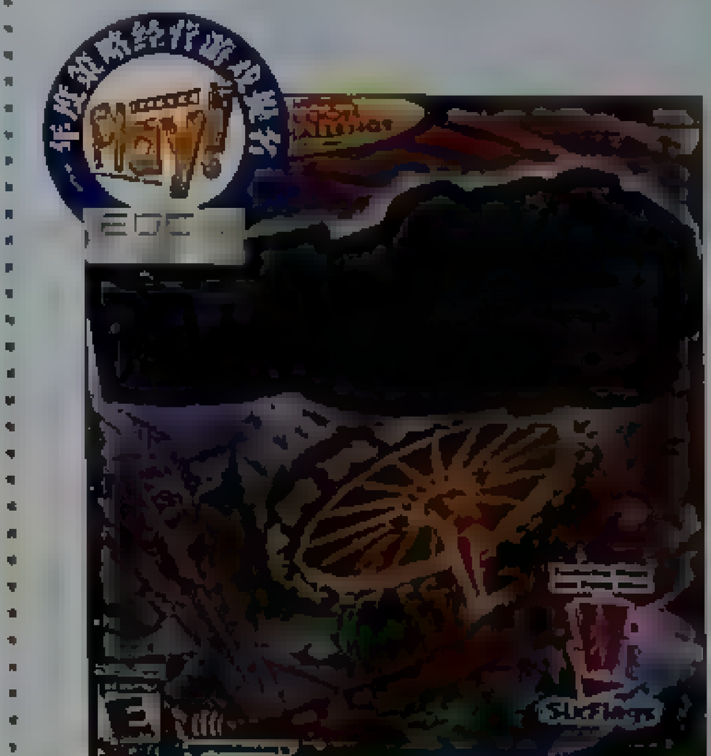
模拟人生：家有宠物	
英文名称	The Sims: Unleashed
出品公司	Electronic Arts
国内发行	美国艺电
上市日期	2002.9.23

毫无疑问，《模拟人生》是一款非常成功的游戏，甚至连它的资料片也成了市场的热点，这是其他很多游戏所无法比拟的。自《模拟人生》2000年推出以来，该系列共出版了5部资料片和1部网络版。2002年更是接连推出2部资料片，《我在度假》和《家有宠物》，其中改革的幅度最深的就是《家有宠物》。本作新增了许多可爱的宠物，可以为玩家平淡的生活增添不少情趣，同时也添加了社区的功能，使玩家的模拟生活越发有趣。《模拟人生》系列是2000年和2001年年度最畅销的PC游戏，它在2002年的表现同样非常出色。很难想象，仅仅几部资料片就能创下如此业绩，以资料片打天下的局面在游戏界并不多见。不过毕竟只是资料片，只能屈居于《皇帝》之后排在第二了。



热带风暴：天堂岛	
英文名称	Tropico: Paradise Island
出品公司	Take 2 Interactive
国内发行	未定
上市日期	2002.2.4

《天堂岛》是Take 2 Interactive在去年掀起的又一股热带风暴，游戏以其亮丽的画面、便利的控制方式和很高的可玩性受到玩家广泛赞誉。《天堂岛》在前作的基础上增加了许多新的元素，包括20余种新的游戏场景和几种新的旅游方式，另外一些新的商业设施、交通工具也被加了进来，在政治上玩家需要面对更多的军事挑战。除此之外，一些自然灾害（如飓风，赤潮等）也会和你过不去，这无疑增加了玩家治理小岛的难度，将经济模拟和政治模拟巧妙地融合在一起，这是《天堂岛》引人注目的亮点。



过山车大亨II	
英文名称	RollerCoaster Tycoon 2
出品公司	Infogrames
国内发行	天人互动
上市日期	2002.10.15

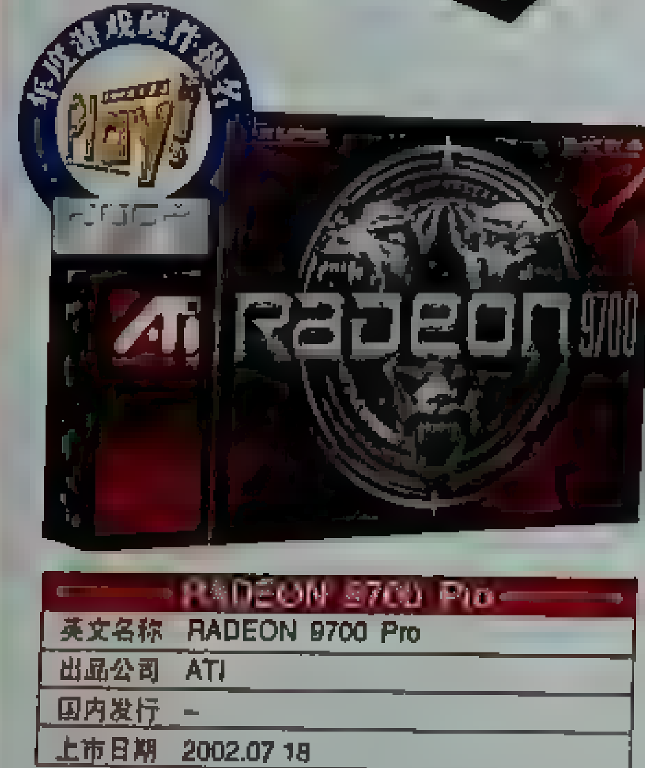
在《过山车大亨》上市3年之后，备受注目的游戏二代终于在去年姗姗登场了。与前作相比，《过山车大亨II》并没有太多实质性的改进，相似的画面风格、相似的控制方式，但游戏画面变的更精美了，操作也更加顺手了。如果你是一代的忠实玩家，那么二代会给你带来一种似曾相识的亲切感，让玩家觉得这些年的等待是值得的，不过从严格意义上讲，《过山车大亨II》更象是前作的一部豪华资料片。



DirectX 9	
英文名称	DirectX 9
出品公司	Microsoft
国内发行	–
上市日期	2002 12 21

DirectX 9 到底出色在哪里？它强化了针对 DirectDraw 和 Direct3D 的接口，简化应用扩展并提升性能，改善图形创作工具，更易于做出最佳的 3D 角色和环境，点光源和像素式光影使图象更逼真，强化 DirectSound 和 DirectMusic，简化应用扩展，DLS 2 合成充分提高音频真实感；DirectInput 的影射功能令设备支持更简单，DirectPlay 使多人游戏的性能和可扩展性得到提高，同时提供 IP 声音通讯，DirectShow 应用编程接口提供音频/视频的实时合成和编辑，它还支持 WMA/WMV 格式读写，通过 Microsoft TV 技术支持数字电视节目。你会发现它全面提升了视窗下各个方面的多媒体表现，更强大和更方便是这一版本的主题。





RADEON 9700 Pro	
英文名称	RADEON 9700 Pro
出品公司	ATI
国内发行	–
上市日期	2002.07 18

RADEON 9700，工业代号 R300。就是它完全击败了 NVIDIA 的 GeForce4 Ti4600，将后者把持经年的 3D 王者桂冠一举夺走。作为最先进的图形处理器之一，RADEON 9700 由 1 07 亿个晶体管组成，它的全新架构采用高频宽、并行处理、高效率、高精度及可编程等概念来设计完成。256 bit DDR 内存控制接口提供每秒超过 20 GB 的图形内存带宽，而且预留支持下一代 DDR Ⅱ 的技术接口，后者可以增加 50% 的内存处理效率。RADEON 9700 的 4 条同步顶点渲染管道两两成对，使芯片成为第一颗可以在单周期处理 1 个顶点和 1 个三角形的图形处理器，也是第一颗完全支持顶点渲染处理 2.0 规格的图形处理器，这个规格随同微软 DirectX 9 0 一起发布。RADEON 9700 的顶点运算引擎也包含 TRUFORM 2 0，它支持连续性 Tessellation，《英雄萨姆 Ⅱ》令人啼笑皆非的方形枪械从此成为历史。8 条 128 bit 并行渲染管线，每条都有专属贴图单元和像素渲染引擎。它们可以在单渲染周期中取样 16 张。ATI 没有忘记 HyperZ 技术。新 HyperZ Ⅲ 在 RADEON 9700 中扮演着极重要的角色。RADEON 9700 支持 DirectX 9 新推出的 10 bit 框格缓冲器格式输出，它比现有的 32 位色渲染（每频道 8 bit）更华丽。



Audigy 2	
英文名称	Sound Blaster Audigy 2
出品公司	Creative
国内发行	–
上市日期	2002.09.23

超越竞争对手难，超越自身比较难，超越自身的极限更难。在发布 SB Live! 之后，随着 Aureal 的倒掉，创新被自己产品所创造的高度"难住"了。在沉寂了两年之后，当玩家的耐心刚要被消磨殆尽时，创新推出了 Audigy。就在我们还为之赞叹时，它的二代产品竟然接续推出。创新没有愧对自己的名字。

看看这套完善的音频装备。Audigy2 内置驱动器提供所有的模拟及数字音频接口，包括高速 SB 1394/Firewire 火线接口，这可以创造更简洁的桌面连接。它是目前唯一能播放 DVD-Audio 的声卡，24 位 /192KHz/5.1 声道的音频输出在民用声卡领域无出其右。106dB SNR 带来的清晰度超越家庭影院的极限，6 1 环绕声通过增加的后置中央声道让你足不出户体验 Dolby Digital EX 影片、3D 游戏或者仅仅是播放普通 CD。声卡中的"独孤求败"是 Audigy 2 最好的写照。



将最佳游戏硬件奖颁给软件似乎有"张冠李戴"之嫌。但回顾刚过去的一年你会发现，真正为电脑视听娱乐领域带来革新的，不是站在前台的硬件精英推出的诸多板卡，而是微软的 DirectX 9。正是它默默无闻的后台支持，才使这些新生代硬件得以发挥效能。在可预见的未来，它的诸多关键性改进将彻底颠覆电脑游戏现有的视频和音频环境，给玩家带来前所未有的生动体验。DirectX 9 才是 2002 年游戏硬件领域真正的"灵魂"。

最初公布的 DirectX 是 2.0 版，2D 比较成熟，Trident 9680 和 S3 是当时的明星，而《红色警报》和《暗黑破坏神》正风靡全国。DirectX 3 0 的 3D 初具雏形，而 Riva 128 和 i740 正试图借助它来击败 3dfx，简单的 3D 效果使我们惊叹于《摩托英豪》和《极品飞车 3》的风景。跳过 4.0，DirectX 5.0 有了基本完备的 3D 技术，Voodoo 杀手 Riva TNT 也开始支持雾化和阿尔法混合；《古墓丽影 3》在无数电脑上运行。6.0 包含完整而成熟的 3D 技术，人们也开始愈加关注它的进展，TNT2 成为新宠，双线和三线过滤配合 32bit 色渲染是玩家最爱讨论的话题；《极品飞车 5》和《反恐精英》成为历久不衰的大作。7.0 版配合硬件 T&L 的 GeForce 256 引发了个人电脑又一次 3D 图形革命，凹凸贴图是厂家热中的特性，《摩托英豪 3》和《暗黑破坏神 2》令人沉醉。8 0 版的 DirectX 令人兴奋，GeForce 3 和 RADEON 8500 在 3DMark 2001 中展现了让人瞠目的画面，《魔兽争霸 3》千呼万唤始出来。8.1 版增加的不是 0 1 这个数字，更先进的效果渲染器帮助 GeForce 4 和 RADEON 9700 成为 3D 新双雄会，《卡曼奇Ⅳ》和《极品飞车 6》告诉我们什么是未来游戏图形发展方向。DirectX 9.0 正等待今年即将发布的新王者，GeForce FX 和 ATI R350；细腻的实时渲染让我们终于可以在电脑上体验影院级游戏效果，而《DOOM Ⅲ》Alpha 版的泄露让大家明白这并非幻想。

Windows 的诞生使游戏开发者抛弃 DOS，而 DirectX 的日益强大是否会导致 OpenGL 等 API 的消亡我们不得而知，但可以确定的是 有 DirectX 9，原来游戏可以更美的！■

2003最受期待游戏大赏



运动游戏	
名　　称	NBA LIVE 2004
出品公司	EA SPORTS
可能时间	–

也许在更多玩家眼中"NBA LIVE"系列并不值得如何关注，这里只是个人喜好。我总忘不了在大学中与朋友一起用一个键盘，在同一台电脑上玩"NBA LIVE 98"的日子。只因为那热情的延续，我依然习惯每年期待着"NBA LIVE"的新作，期待 NBA LIVE 2004。



动作 & 冒险游戏	
名　　称	古墓丽影Ⅵ暗黑天使
出品公司	Core Design, Eidos Interactive
可能时间	2003 3

劳拉就要回来了，这一天已经让人们等得太久了。我不相信当她出现在人们的视野当中时，会引发什么样的奇迹，但期待却总是必然的。期待新角色的加盟，期待新冒险的展开，期待新的劳拉归来。



即时策略游戏	
名　　称	将军
出品公司	EA Pacific/Electronic Arts
可能时间	2003.2

"魔兽争霸"新作横扫 2002 年即时策略市场，而"命令与征服"的新作却迟迟未动，但相信这并不是出于畏惧，而是在精心策划一次全面的反击吧。目前"将军"的开发已近尾声，一场"战争"一触即发。



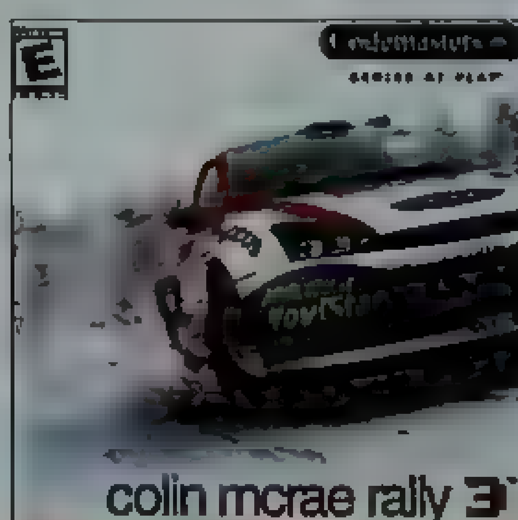
中文角色扮演游戏	
名　　称	仙剑奇侠传Ⅲ
出品公司	大宇
可能时间	2003 年末

日前在寰宇之星周年峰会上得到的消息，《仙剑奇侠传Ⅲ》正在由大宇设在上海的制作公司研发中，由"仙剑之父"姚壮宪全面领导研发工作。大宇高层透露，本作有可能采用 3D 引擎，但是在风格上会比二代更接近一代，而情节将脱离一代的设定，另开新篇。大宇希望"仙剑奇侠传"能成为"最终幻想"那样的经典系列。



回合策略游戏	
名　　称	三国志Ⅸ
出品公司	光荣
可能时间	2003 5

光荣三国志，中国玩家最喜爱的 SLG 系列之一，其强大的影响力经年不衰，在青少年中的普及率大有赶超正牌《三国演义》之势，以至于"三国"的题材和标签已经成为公认的游戏票房灵药。



竞速游戏	
名　　称	柯林·麦克雷拉力Ⅲ
出品公司	CodeMasters
可能时间	–

CMR 系列是拉力游戏中的专家级力作，不过其上一代已经推出有相当长的一段时间了。在 PC 图像技术突飞猛进的这两三年中，虽然 CMR 的拥趸一直保持着对 CMR2 的忠诚，但没有人不希望尽早看到这一金牌拉力游戏快快推出新作，以抵消不断涌现的其它竞速游戏对自己的诱惑。此刻 CMR3 的 PS2 版本已经发售，而 PC 版却引而不发，除了摩拳擦掌做好发车准备，我们还能有什么选择？



网络游戏	
名　　称	天堂Ⅱ
出品公司	NCsoft
可能时间	–

毫无疑问，作为第 3 代韩国网游新生代作品，全球在线人数最多的网络游戏大作的 3D 新版，《天堂Ⅱ》的身后也有着无数双眼睛在期待着它的到来。全新的 3D 画面，靓丽的景致，漂亮的人设，更多新种族新技能，更丰富的故事线，再加上发生在 3D 环境下的万人攻城战……这些新鲜的元素，都是玩家渴望体验到的内容。虽然从 2D 到 3D 的转变会使一些玩家略感到不适应，但是谁不想体验真实 3D 的攻城快感呢，更何况还有许多清新靓丽的角色在等待着我们呢！



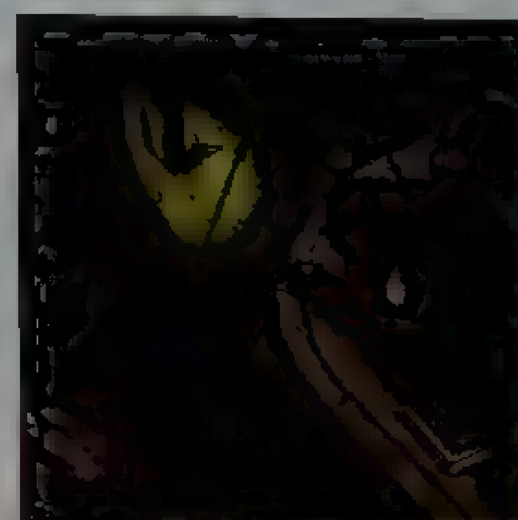
模拟游戏	
名　　称	模拟城市Ⅳ
出品公司	Maxis/EA GAMES
可能时间	–

《模拟城市Ⅳ》没有赶在圣诞档期推出，可以说是 2002 年遗留下来的最大期待。然而在写下这些文字时，国外终于推出了本作的正式版本，那么此刻最大的期待则是静待《模拟城市Ⅳ》简体中文版在国内的正式发售，据说，在这个版本中还会出现家游杂志的大厦哦！编辑集体期待



模拟游戏	
名　　称	锁定 现代空战
出品公司	SSI/UbiSoft
可能时间	

所有曾经在"苏 27 侧卫"系列游戏中为其极尽真实的 Su-27 战机的操控特性而赞叹不已的模拟飞行迷，早就迫不及待地希望能在 2002 年中钻进 LOMAC 的驾驶舱，体会一下各型东西方现代战机在这个神奇的模拟飞行引擎支持下的驾驶感受。每个人都希望真正飞行在那些迷人的预览截图所出自的虚拟天空中，然而这个愿望悬了一年时间，看来还得多等上不知多久，直到 LOMAC 的制作者自己对自己的作品满意为止。



英文角色扮演游戏	
名　　称	狮心王
出品公司	Black Isle
可能时间	2003 4

被称作"异尘余生幻想版"的 RPG，沿用了"异尘余生"中的大量设定。虽然不是黑岛亲自操刀，但在其监制下，《狮心王》想必会有不俗的表现，在"暗黑破坏神"、"异尘余生"和"博德之门"的三代作品都还处于混沌之中的 2003 年，我们也只有期待它了。



主视角射击游戏	
名　　称	DOOMⅢ
出品公司	id Software Activision
可能时间	–

也许作品正式的上市时间还是遥遥无期的，但此时我想每一位 FPS 游戏的热爱者都会对其充满期待，它代表着 FPS 游戏的未来，代表着电脑游戏技术的未来。id Software 是一家创造奇迹的公司，这一点毋庸置疑。



《魔力宝贝3.0龙之传说》专题报道

文/飞宇冰矢

每一年的春节期间，玩家们想必都不会为自己的娱乐项目发愁，在吃饱喝足之后投入游戏，已经成为众多铁杆玩家的习惯。那些为众多玩家所喜爱的网络游戏，在这个时间里也是动作频频，在众多新的网络游戏测试之时，原来的老游戏也开始努力改头换面，深受玩家喜爱的《魔力宝贝》就是其中之一。这次，玩家们将在春节期间体验到最新的《魔力宝贝3.0龙之传说》。

上路吧，法兰的勇者

法兰王国的战争终于结束了，随着邪神里贝留斯的封印，法兰大陆上的阴影终于散去，那些为了封印邪神而战斗的勇士们也成为当之无愧的“传说中的勇者”。然而，法兰的危机解除后，那些为了封印邪神而来的勇者们，也都渴望返回自己的家乡，可是所有的返回道路都已经无法使用。在法兰国王的领导下，为了帮助勇者们返回故乡，法兰国开通了前往异乡的航路，而随着这条航路而来的，是一个和世界古老传说有关的情报。

东方的联盟国艾尔巴尼亚与法兰国之间的局势一直很紧张，在两个国度之间流传着一个共同的传说。在3000多年前，拥有强大巫术的国度托尔法吉亚以古老神秘的法术造成了“灭绝之日”，这个法术让整个诺斯菲拉特斯化为死之大陆。当大陆上的一切都失去了往日的活力后，这种让人敬畏的法术也隐没了，但是一直有传言，在旧托尔法吉亚遗迹中保留着托尔法吉亚历史上曾经出现过的所有法术，当然也包括那象征死亡的神秘之术。

时间的推移让诺斯菲拉特斯又有了人类的足迹，新人类所造就的新国度具有着独特的文化、知识与力量，但是谁也无法磨灭在这块大陆上可能保留着毁灭之术的传说。近一段时间，越来越多的人对这法术产生了浓厚兴趣，而纷纷来到诺斯菲拉特斯。那旧托尔法吉亚遗产中是否真的保存着毁灭之术？来到诺斯菲拉特斯的人们将面对怎样的世界？

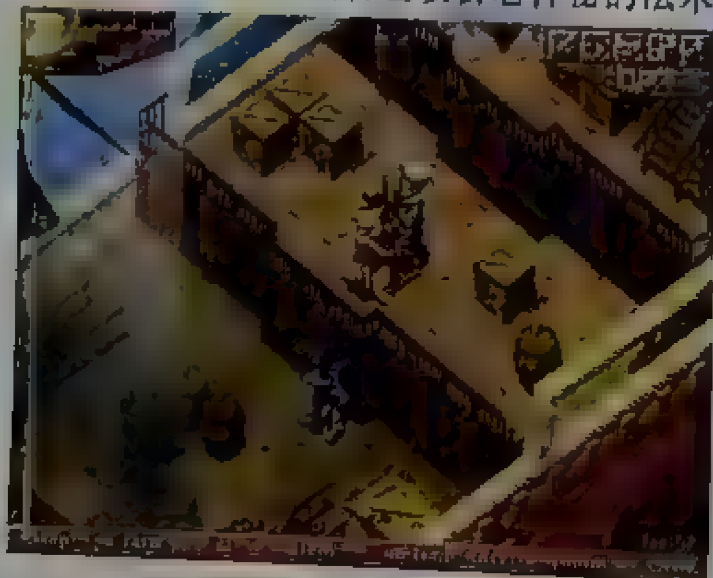
这就是魔力玩家们所要踏足的“苏之国”中的神秘传说，玩家们将为争夺那古老又强大的法术而战。新的法术，新的传说，一切都将在玩家的手中揭去面纱！准备上路吧，法兰的勇者们！

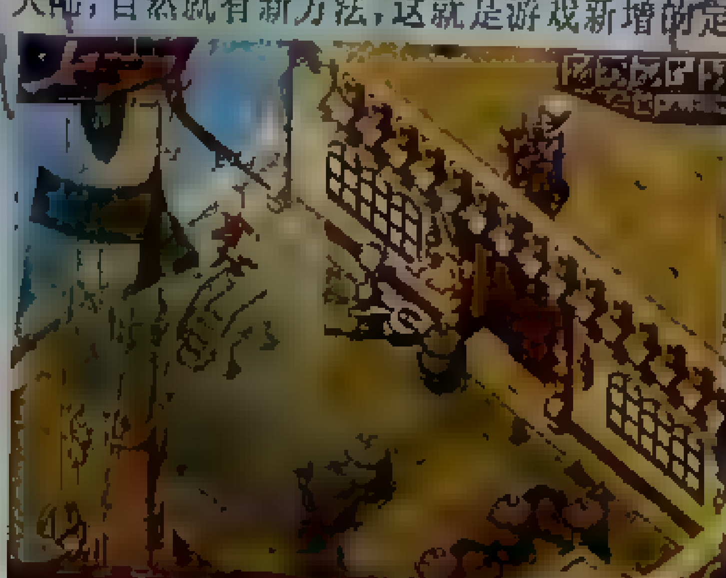
玩玩闹闹，船上生活真奇妙

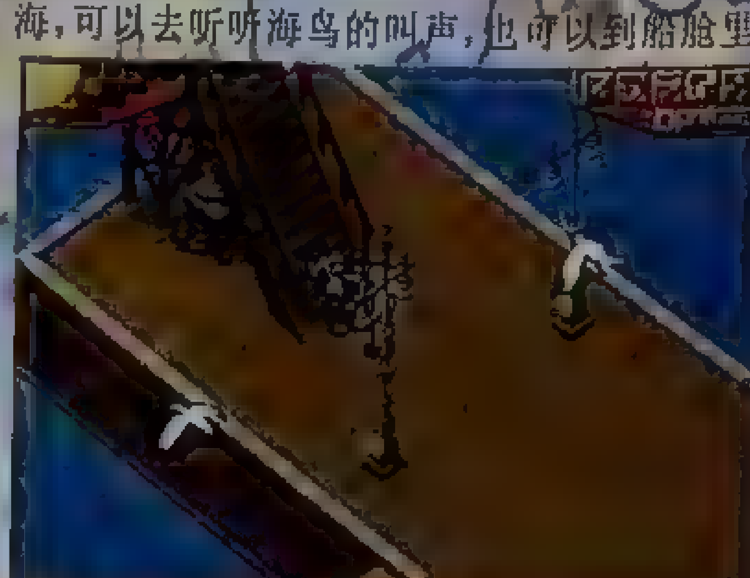
法兰国与苏之国万里相隔，玩家们又不会飞，怎么去啊？这个当然不用担心，要去新大陆，自然就有新方法，这就是游戏新增的定期航船。如果你还记得法兰的芙蕾亚岛，那么就应该对那个伊尔村里被废弃了的港口有印象吧，通过法兰国民的努力，这里将是勇者传说的新起点，定期航船的出发点。

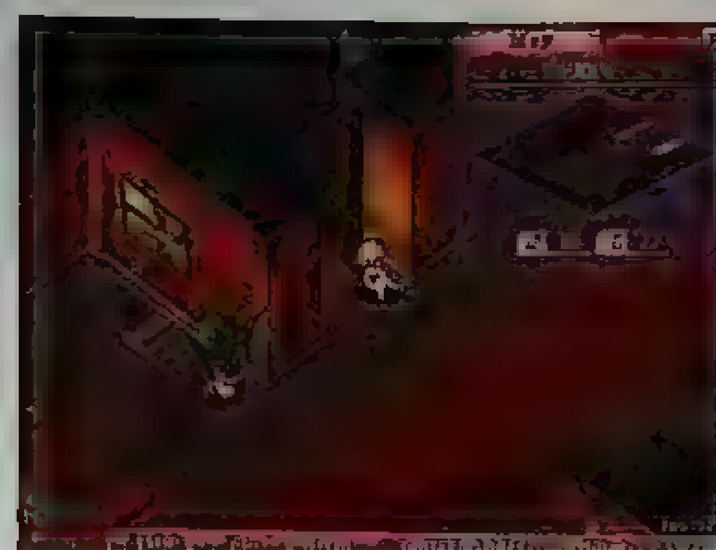
定期船，顾名思义就是有固定时间开航的客船。因为刚开通航路，法兰国与别国的商贸协定还没有完全签署，所以定期船不能随时都发船同时也不能到达任何地方。还有一个更重要的原因就是，害怕玩家会蜂拥到新大陆上，发生拥挤的混乱局面，所以目前的航线只开了两条，一是“伊尔村——阿凯鲁法”，一是“伊尔村——哥拉尔”。随着这两条航线上运客量的逐渐稳定，新的航路也将会陆续开放，目前已经公布可能开放的航线有“坎纳贝拉”、“米诺其亚”、“雷克塔尔”、“柯马特伊”这四个海港城镇，而定期船的数量也会增多以满足玩家们的需要。

最让我们关心的倒并不是航线问题，而是船上的生活。由于前往新大陆需要的时间并不短，所以这船上的日子该怎么过也是个大问题。简单地说，定期船不仅是一个交通工具，还是一个大的娱乐场所。船上除了提供玩家休息之用的房间外，还有各种娱乐设施。看到这里你一定想起了那些豪华油轮。不错，这个正是定期船的设计思路。玩家在船上可以自由地活动，安排自己的生活，你可以去看大海，可以去听听海鸟的叫声，也可以到船舱里











去与别人聊天或交易，甚至可以划地盘出来进行PK，而更多的新娱乐功能还在继续开放中，比如很让人动心的赌场。根据最新消息，还有一种名为“客船”的系统也会被同时开放，到时候会不会在不同的定期船上架起一个沟通的桥梁呢，就让我们拭目以待吧！

新年耍宝，四大职业新出炉

所谓新年新气象，这一次《龙之传说》是铁了心地要新得“掉渣”。目前已经公布了不少关于新角色、新职业、新任务、新技能以及新宠物的资料，这些猛料一次性灌输给玩家，不知道有没有人会因此而晕倒，不如去买个保险先，猛料来了，你准备好了么？

游戏职业、技能及任务线搭配的全新套餐，相信没人可以抗拒。目前已经确定即将增加舞者、侦探、仙人、盗贼、刻印师四大职业，每种职业及其相关角色形象都经过了精心设计，造型够酷，个性十足。此外还为这四大职业准备了套餐，下面就来一一给大家介绍。

◎舞者

顾名思义就是跳舞的专家，和驯兽师一样属于穿轻装的战斗系，回力标可以拿到最高级，专属技能是跳舞。跳舞技能按级别分别六种，每种舞蹈的效果都不相同，不过舞蹈的效果也许会加在己方哦。

技能：舞蹈

技能使用效果：

Lv1 华尔兹：敌方全体或自己处于昏睡状态，3回合

Lv2 探戈：敌方全体或自己处于石化状态，4回合

Lv3MIME MIME：敌方全体或本方全体次回合伤害力提升为2倍，5回合

Lv4 曼波舞：敌方全体或自己定点移动，4回合

Lv5 竹取舞：敌方全体或自己宠物强制收回，4回合

Lv6 桑巴：对方1体或自己100%即死，5回合

Lv7–Lv10：未知

★Boss战使用无效，除舞者外只有士兵可以习得。

◎侦探

变装技能的特定使用者，同时也是一个考头脑的职业，隶属生产系。在游戏里玩家通过完成任务即可成为侦探，之后学会技能即可在游戏的非战斗时段通过变装去完成各种任务，作用是可以打扮成其它角色的形象。技能级别影响着可移动范围的大小，具体方法是站在要变的玩家面前使用变装技能。不过技能使用失败的下场会好惨！

技能：不明

◎仙人

可以随意变成怪物的样子，也是生产系的袭來，专属技能是变身。变身技能比较怪异，首先要把想变的宠物扔在地上，然后使用技能就可以变成宠物的样子了，技能级别也决定了移动范围的大小，所有变身100步内有效，变身技能等级上升可以变为更多种族的宠物，若变身失败会变成地上的东西（看火、小草等），变装后人物名字、等级不变。

技能：变身

技能使用效果：

Lv1　可以变身成人型系宠物的样子

Lv2　可以变身成野兽系宠物的样子

Lv3　可以变身成不死系宠物的样子

Lv4　可以变身成飞行系宠物的样子

Lv5　可以变身成昆虫系宠物的样子

Lv6　可以变身成植物系宠物的样子

Lv7–Lv10：未知

★除仙人外只有忍者可以习得。

◎盗贼

偷儿们现在也成了正式的职业了。此职业和驯兽师差不多，也是穿轻装的战斗系，小刀可以拿到最高级，专属技能是偷窃。偷窃技能在与普通NPC战斗时发动，依技能级别不同，成功率也不同。效果是在战斗时能从敌人身上随机偷得道具、物品、卡片等，如盗窃等级低于对应的敌人则不会成功。不会对敌人造成伤害，但失败的时候可能会受到反击，无持有道具的敌人、盗窃技能等级不足均会造成失败，除盗贼职业外只有士兵和忍者可以习得。



◎刻印师

就是我们见过的弄印章的家伙，隶属生产系，无法刻印可堆叠的道具以及其他人已经刻印过的道具（相信该技能可以减少欺骗的现象）。刻印师的技能，能在游戏中的道具上刻上自己的名字，生产系玩家的专卖店可以正式开张了！

热闹[illegible]堂，14种角色新登场

在和这些职业相关的任务里，还会出现大量的任务角色和玩家发生实时互动。这一次游戏在翻新的基础上设计了多达28种角色供玩家选择，而在原来基础上的仅占一半。这意味着新的角色将有14种之多！在这些新增角色中，除了人类种族外，还有长生不老的精灵族与机灵过人的矮人族。



角色名称：谢提

年龄：10岁

角色定位：和Bou不同类型的小孩

出生地：艾尔巴尼亚首都哥拉尔

得意技：变装

自我介绍：想看变装秀吗，来找我就对了，保证变得让你不认识我。

职业介绍：什么？有既诡异又玄疑又曲折离奇又妙不可言的案件发生了？这个世界已经够无厘头了，怎么还会发生这么多[illegible]怪怪的事情？还好，我们有专业的侦探来解决各种疑难杂症，从跨国际的智能型犯罪，到邻居家的小狗走失之类的案件，经过他仔细地调察、深入地剖析之后，都能够让问题迎刃而解，事实真相大白。





角色名称:彼特
年龄:17 岁
角色定位:喜欢探险的少年
出生地:坎那贝拉
得意技:气功弹
自我介绍:飞天遁地我不会,陷空抓宠我不行,拉弓射箭我不想,空手格斗我最强。
职业介绍:格斗家职业,特色是无法装备任何武器,而擅长徒手攻击。另外许多战斗系技能也是格斗家的拿手好戏,其中最为人津津乐道的就是气功弹,可以同时发出很多枚,功击力也很可观。



角色名称:左藏
年龄:22 岁
角色定位:面貌口型的青年
出生地:米诺奇亚村
得意技:暗杀
自我介绍:忍的最高境界就是忍无可忍还是要忍,我要去忍了!
职业介绍:忍者发源于传说中的"岚之一族"。自古以来,忍者就是一种神秘的身份,他们来无影、去无踪,执行许多不为人知的秘密任务。行动灵活是忍者们生存的原则,因此他们无法装备防具以保持身体的轻盈。他们擅长使用小刀和回力镖等投掷武器,冷不防地给予对手致命的一击。此外,他们各个身怀暗杀绝技,如果施展成功,便可以在瞬间置对手于死地。



角色名称:尼尔森
年龄:40 岁
角色定位:原法兰王国的士兵
出生地:鲁米那斯村
得意技:武器制造
自我介绍:制造武器是让战士们能保卫我们的家园,我要多做一些好货啊。
职业介绍:武器制造师是战斗系职业的后盾,无论是剑、斧、弓、刀、镖等等各式各样的武器,无一不是由武器制造师傅呕心沥血打造出来的。要做出一把实用的好武器,武器师傅们必需先收集到适合的材料,向矿工买到上好的金属材料、向樵夫买珍贵的木材,再到商店里选购适当的布料,有时候还得加上特殊的宝石,然后专心一意、心无旁骛地开始制作。制作过程中稍有闪失,就无法保证产品的品质。所以当您在城内逛地摊、挑选武器时,不要忘了每一把武器都是武器师傅的心血结晶。



角色名称:贝提特
年龄:?
角色定位:小矮人(哈比族)少年
出生地:艾尔巴尼亚首都哥拉尔
得意技:鉴定
自我介绍:鉴定最重要的就是眼力,我眼睛这么大,当然看得很远啊。
职业介绍:俗话说,不怕货比货,只怕不识货。一个东西是新是旧、是好是坏、是贵是贱,一般人是说不太准的,所以我们需要一个具有公信力的鉴定师来帮忙鉴定。鉴定师是非常忙碌的,因为随时都会有物品需要他们来鉴定,例如勇者们在冒险过程中获得的稀世珍宝,或是用以封印怪物的卡片等,都需要求助于他们专业的鉴定能力。这些东西经过鉴定后,才能被人们认识,进而了解它的价值或使用方法。当你手上有东西需要鉴定时,通常只要走到人潮聚集的市场上,都可以看到鉴定师的身影,他们一定非常乐意帮你鉴定,因为这是有钱赚的差事呀!



角色名称:兰斯洛特
年龄:?
角色定位:精灵青年
出生地:斯拉尔城
得意技:乱射
自我介绍:弓箭手是法兰城相当受到重视的职业喔,大家都把我当英雄,当然我很帅是很重要的。
职业介绍:"快、狠、准"是弓箭手的遵循的信条,"百步穿杨"是弓箭手一生追求的目标。眼到、心到、手到,箭也随即命中目标,是为最高境界。弓箭手从较远的地方发动攻击,这并不代表他们胆小,他们在远处反而能发挥强大的攻击力,让对手无法放心地发动攻击,所以在冒险的旅程中,有一名弓箭手同行会让人觉得很放心。但是后来弓箭手们流行练习一种叫做"乱射"的技能,真是让同为冒险者的伙伴们冒了一身的冷汗啊!虽然可以把敌人射得哇哇叫,但是箭是不长眼睛的,就怕那个不小心……不过,很少听到有弓箭手误射同伴的,所以弓箭手们还是很值得信赖的。



角色名称:威斯凯尔
年龄:?
角色定位:矮人族的老头
出生地:鲁米那斯村
得意技:挖掘
自我介绍:虽然每天都暗无天日地在坑道里不断的挖,不过还真是挖得很快乐!
职业介绍:矿工也是第一线的生产者,他们在地底下辛勤地工作,每天从坑洞里挖出各式各样的矿石,这些矿石再经过工作坊里的锻造师傅们打造成金属,就成了制造武器、防具时不可或缺的原料。近来被召唤前来的勇者们越来越多,武器和防具的需求量随之提高了不少,于是矿工们全心全力投入挖矿的工作,让原料供应不虞匮乏,所以他们可称得上是人类世界和平背后的无名英雄啊!虽然矿工的工作内容十分地平凡,但也不是一成不变的。他们必需找到蕴藏量高的矿脉以提高工作效率,并提升自己的挖矿技能以发掘价值更高的贵重金属,所以除了要有充沛的体力,也需要具备灵活的思考才能成为出色的矿工!



角色名称:莎拉
年龄:10 岁
角色定位:农村少女
出生地:艾尔巴尼亚首都哥拉尔
得意技:料理
自我介绍:大家好,我是魔力宝贝最可爱的小厨师,我会做各种好吃的料理喔,从小我就最喜欢跟着妈妈在厨房做菜,我还得过小学生料理冠军。
职业介绍:厨师的工作就是做出美味的食物,让在外辛劳的勇士们能补充魔力,厨师在魔力的世界里,是个地位相当高的职业,虽然不一定能赚大钱,但是燃烧自己照亮别人,常常受到大家的称赞,厨师和猎人的关系算是最为密切的,厨师所有的材料都是由猎人提供,再经由厨师的一双巧手做出香喷喷的食物,随着冒险者不断的增加,渐渐的拓展探险的疆界,一路上补充魔力的需要是与日俱增的。厨师除了跟猎人买材料之外,也可以自己打猎,虽然不能像专业的猎人可以猎到一些高等的食材,不过基本的食材都可以自己猎到。厨师平常聚集的地方都是在东医前的夜市摆摊叫卖,可以认识各行各业的人喔,客人还没上门的时候,可以跟大家聊聊天,说不定会有些意外的收获。





角色名称:绫女
年龄:17 岁
角色定位:不同于 Anu 风格的少女
出生地:坎那贝拉村
得意技:深刻的狂风,毁灭的核爆
自我介绍:魔法是要带给人幸福的,我就是带给人们幸福的魔法师。
职业介绍:魔术师一向是探险者的先驱,放出各种超强的攻击性魔法,让到处作乱的怪物闻风丧胆,魔术师通常在探险的队伍里是不可或缺的,手持法杖,念出咒语,就能发出强大的攻击性魔法。魔术师对于魔力的需求是非常大的,常常需要吃可以补充魔力的食物,常常有人说做魔术师也是花钱如流水的,不过也只有魔术师才能担任探险与除掉各种怪物的重责大任,有人说一个法师应该是队伍中最冷静的人。魔法师应该是整个队伍的指挥官,面对强大的敌人,设法指挥整个队伍,让勇者能无后顾之忧,勇往直前地前去砍杀敌人。



角色名称:福尔蒂雅
年龄:19 岁
角色定位:眼锐的女子
出生地:鲁米那斯村
得意技:急救
自我介绍:照顾病人是护士最重要的工作,做护士很很神圣的工作。
职业介绍:护士,魔力宝贝世界里象征着神圣与奉献的一个职业,只有心地纯洁的女性才有资格成为护士,一颗为人服务的心,才是护士最需要的技能,急救是护士的专业,在征战的路上为勇者补血是护士最爱做的事,为大家服务,其实就是让自己成长,一直是护士的座右铭,护士一向是勇者的好助手,也是在勇者背后不断支持的伙伴,护士也常常在城里为人服务,在医院附近或是医院里,也常常看到护士在为大家服务,可以看到形形色色的人,看尽人生百态。



角色名称:夏菈
年龄:25 岁
角色定位:性感系的大姊姊
出生地:艾尔巴尼亚首都哥拉尔
得意技:华尔兹、探戈、社交舞、民俗舞蹈、曼波、森巴
自我介绍:我的舞姿还不错,要陪我跳一曲吗,奴家等你喔。
职业介绍:舞是舞娘的专长,当舞娘展现她美妙的舞姿,众人都会为之倾倒,她的舞蹈能魅惑敌人,让敌人失去行动的能力,只为了能多看她一眼,当然,也有可能使队友也不小心失神而忘记攻击敌人。舞娘平时也经常和勇士们一同出外探险,经常使用令人目眩神迷的舞蹈,迷惑敌人,让勇者能勇往直前地去攻击敌人,算是勇者的得力助手。



角色名称:萍萍
年龄:?
角色定位:小矮人(哈比族)少女
出生地:雷克塔尔
得意技:精灵的盟约
自我介绍:我只是个小小封印师,抓宠真的很不容易,我也是在讨生活,不要杀价行不行?
职业介绍:和怪物为伍的封印师,既是经常探索各种地区,找寻珍奇宠物的探险者,也是会沿街叫卖,摆着摊子和客人讨价还价的人,封印师的生活可以说是最多采多姿的了,总是可以体验到各种各样的生活,走到各种各样一般人不会走到的地方,而且,封印师总是和可爱的宠物生活在一起,可以说是最了解各种怪物的一群人了,博学多闻的封印师,也常常为勇士们指点迷津,让勇者在路上能更加的顺利。



角色名称:葛蕾丝
年龄:?
角色定位:精灵女子
出生地:阿凯鲁法村
得意技:变身
自我介绍:我变,我变变变,要是让你猜出来我变成什么了,我还叫仙人吗?
职业介绍:千变万化,神龙见首不见尾,你总是猜不透仙人的行踪,仙人真是自在逍遥的一种人,仙人总是变成你意想不到的东西,虽然有时候连他自己都不知道会变成什么。仙人平常是个独行侠,自在来去,不留一丝痕迹,不与人争利,过着与世无争的日子,倒也真的令人羡慕和向往。



角色名称:荷蜜
年龄:?
角色定位:矮人族的女子
出生地:米诺奇亚村
得意技:偷窃
自我介绍:身材这么小,偷东西真方便,放心啦,我不会偷你的东西的,怪物就偷不完了。
职业介绍:盗贼一般来说并不是什么高尚的职业,但是面对在外面凶恶的怪物,盗贼灵活的身段,可以从怪物身上得到许多好处,这是其它的职业都做不到的事。盗贼平时也会和勇者一同在外探险,在不断的战斗中,盗贼可以获得相当可观的利益,盗贼并不会偷窃勇者身上的东西,勇者们也非常信任盗贼跟在勇者身边,虽然不一定能为探险的队伍增加什么战力,不过至少是没什么坏处的。盗贼各方面的技能都不是很强,主要就是动作迅速而且偷窃的技巧很高,特立独行的个性,自由自在没有牵绊的生活是盗贼最大的特色。

SAY GOODBYE,传统与新意的 IN&OUT

官方将《龙之传说》称为"该游戏有史以来最全面的一次更新换代!",可见其变化的全面。就连游戏图象也抛弃了过去传统的2D平面设计,在新场景中加入了小部分3D图形,人物造型已经彻底地过度到了3D,场景效果进一步提高,那些我们熟悉的人物角色形象也更加精致了。此外还将有超过40种的新怪物在《龙之传说》中登场,它们中也不乏能让高等级玩家头疼之辈。游戏中的宠物们当然也不会闲着,新的宠物大动员也会来临,其中将包括不少新的金卡宠。喜欢与宠物共度游戏生活的玩家可要注意,除此之外还有10个以上的BOSS级人物,20多个新的任务等着玩家去尝试。

游戏里的新道具都具有浓重的民族风情,它们和生产系密切相关。这里中除了"水龙的剑"、"精神暗杀者"、"头目的帽子"、"希多拉之铠"等,还有"妖刀村正"、"帕鲁凯斯之斧"、"那须与一"、"小爱的披风"、"梅尔的法衣"。

结合这众多新奇之处,《魔力宝贝3.0龙之传说》的新旅程相信会更加有趣!■



■名称 Countr-Strike：Condition Zero ■类型 动作【AC】 ■制作 Gearbox/Ritual ■代理 未定 ■上市 2003.3 ■版本 英文版 A



反恐精英：零度危机

文/卖克狼

提到CS，对于任何玩家绝对是如雷贯耳的名字。它作为当今最火爆的竞技游戏，连续荣获105个国家包括PC Gamer、Gamespot、GameSpy、Tothegame等专业媒体最佳FPS游戏的荣誉，被世界所有游戏比赛列为必选项目。即使在游戏业起步较晚的中国，每天也有数千万玩家驻留在游戏中，周而复始的演绎着警察与土匪的故事。不过CS本身生命周期已接近四年，虽然Valve不断对版本、地图、人物、玩法升级来延续寿命，却仍然无法挽回《半条命》引擎中的败笔。于是，全新的CS版本终于诞生了——《反恐精英：零度危机》(Countr-Strike：Condition Zero，后文简称CZ)。

CS的辉煌

像CS这种持续四年长盛不衰的游戏，在血雨腥风游戏圈中算是一个奇迹，到底CS是怎样获得这样的成绩呢？的确是一个值得深思的问题。首先，我们将时间追溯到遥远的1998年。当年的3D游戏技术正处于发展时期，像《半条命》、《雷神之锤》等FPS屈指可数。玩家选择的游戏作品较少，Valve、id Software等著名小组都公开了源代码，希望在玩家帮助下继续延长游戏寿命。从今天的眼光看来，Valve这一举动改变了他们命运，甚至可以说是改写了FPS历史。其中一群疯迷玩家果然利用源代码制作出了以反恐题材为主的MOD游戏——《反恐精英》(Countr-Strike，后文简称CS)，游戏借助光碟销售和网络免费下载，像"病毒"一样迅速感染了整个世界……

【CS成功的因素】

①首创团队合作：开创团队合作的新时代，也是全球玩家流连忘返的根本原因，为日后FPS发展做出了巨大贡献。

②出色的自由性：玩家能自行设计游戏中的一草一木，从路点发布到MTV制作，从修改地图到MOD开发，尽情在游戏中发挥自己想象力。而中国玩家也不甘落后，纷纷拿起Worldcraft投入到CS制作中，不仅使游戏寿命得到极大延长，从中还找到了娱乐以外的乐趣。

③逼真的武器模型：武器抛弃了《雷神之锤》的科幻式设计，各种模型制作贴近现实，同时使双方人员保持着高度平衡性。

④合理的地图设计：地图中到处都有用于躲藏的障碍物，任何地方都可能暗藏杀机，随时随地都可能要了你的命。

⑤多种多样的玩法：独创拯救人质、安装炸弹、保护VIP、逃跑撤离等不同玩法，从底层保证了游戏重复可玩性。

虽然中国玩家认识CS较晚，但这丝毫没有影响我们对CS的兴趣。随着国内零售版本的发售，玩家队伍不断壮大，不同年龄、不同性别、不同阶层的人们走到了一起，在这里人们只有一个共同的目的：就是在紧张激烈的战斗中，学会勇敢、果断、机智、团队合作精神。

Second Shot
Arctic Warfare Magnum

Lapsed Time between each shot 0.678 seconds

First Shot
Colt M4A1 Carbine

Condition Zero

其实CZ早在两年前就开始了秘密研发，不知是因为制作小组力不从心，还是因为CS创造出的业绩令人汗颜，整个开发过程可谓一波三折。最开始CZ是由Gearbox Software小组接手，但似乎是Valve出于对技术的考虑，将原定的发售日期一推再推，游戏也接二连三的跳票。如果说这一切都早在意料之中，那么后期发生的事情却完全出乎意外。Valve在12月的游戏发布会上声明：CZ开发小组已由Gearbox Software转到Ritual Entertainment旗下(Ritual也是老牌制作小组，曾经制作过《布莱尔女巫》、《星际迷航精英力量》等重头游戏)，两家公司还在冬季CPL大赛前进行了交接仪式(Cyberathlete Professional League，世界上最具影响力的电脑游戏比赛组织，巴黎、奥斯陆、新加坡、达拉斯分站比赛的举行吸引着无数竞技类玩家的目光)。虽然这是一个不幸的消息，但从中我们看到了更加完善的CZ。

【两种玩法·两种AI】

FPS游戏好坏，往往取决于玩法和AI的成功与否，Ritual显然意识到这两点的相辅相成。将CZ巧妙划分为"任务模式"和"对战模式"两种单人模式，到底创新的模式能否得到玩家认可？还是让我们先睹为快吧。

"任务模式"中，玩家前往充满战乱的南美丛林、中东沙漠、西欧城市、苏联基地与恐怖分子展开对战。所有任务建立在25个独立场景中，你将带领五支身怀绝技的特种部队(详见人物介绍)，利用直升飞机、装甲车、火车等交通工具去完成解救人质、拦毁工厂、炸弹拆除等任务。其中最大的"亮点"，每个小队由四个队友组成，不同任务将能选择不同





角色。既可以扮演百步穿杨的狙击手；也可以扮演勇往直前的冲锋手，更可以扮演队长来发号施令。游戏真正的AI系统在此得到完美体现，你的队友不只是进行自动战斗，还将配合你的作战行动。举个例子，一旦小队遭遇敌人袭击，电脑队友会自动分散开来，将被动转化为主动，根据你的指示选择掩护或逐一消灭敌人。当结束附近的战斗后，分散的队友会利用无线电进行交流，重新聚集在一起继续行动。每位角色在技能、战术、速度、射击等属性都有明显区别，似乎游戏更象是《彩虹六号》，充分运用每位队友的力量，才能保证任务的圆满完成。至于敌人AI系统，将随着关卡由弱向强进行转变，整个AI系统会越来越具有挑战性。不难看出，"任务模式"是传统FPS的单机版游戏，所有任务被一条故事主线所衔接。但出于对重复可玩性的考虑，每个任务都设计有很多次要目标，不同等级玩家将在CZ中找到不同乐趣。

可能你认为"任务模式"并没能体现CS中爽快的32人对战，不错，"对战模式"恰好弥补了这个空白。"对战模式"允许没有互联网条件的玩家，与电脑BOT进行混战，尽情体验战网中真正的CS乐趣。Ritual为了创造出完美的BOT系统，专门邀请了为CS制作BOT的程序员参与工作(PODBOT程序员也被邀请参加，以至于PODBOT至今没有再推出新版本)，新BOT系统能自由配置BOT使用武器、视野范围、射击精度，玩家能亲手创造出属于自己的BOT系统。相反，如果你拥有接入互联网的条件，那么"对战模式"就等于是CS1.6版，将包含CS1.6中全部官方内容(详见CS1.6版简介)。

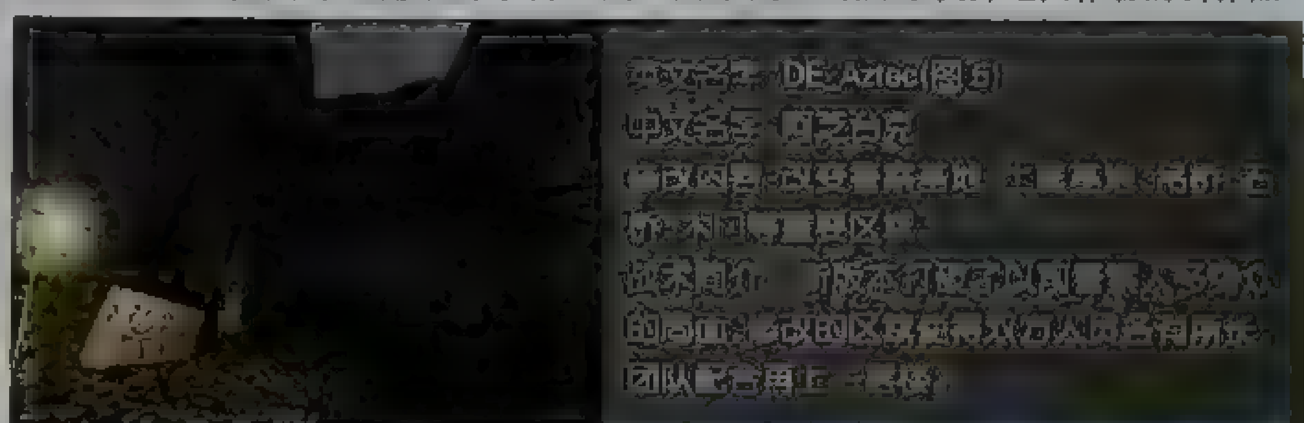
CZ开发已经接近尾声，Ritual将制作重点转向互动性方面。全新的互动性将带来真实的战场，你将亲眼目睹中弹的敌人跳窗而出，背负受伤战友离开战场，土匪踢倒不听话的人质，甚至富丽堂皇的大厦在瞬间爆炸坍塌。不过至今Valve对于CZ发售时间仍然守口如瓶，但笔者深信，当你看到本文时，期待已久的CZ已经袭来了。

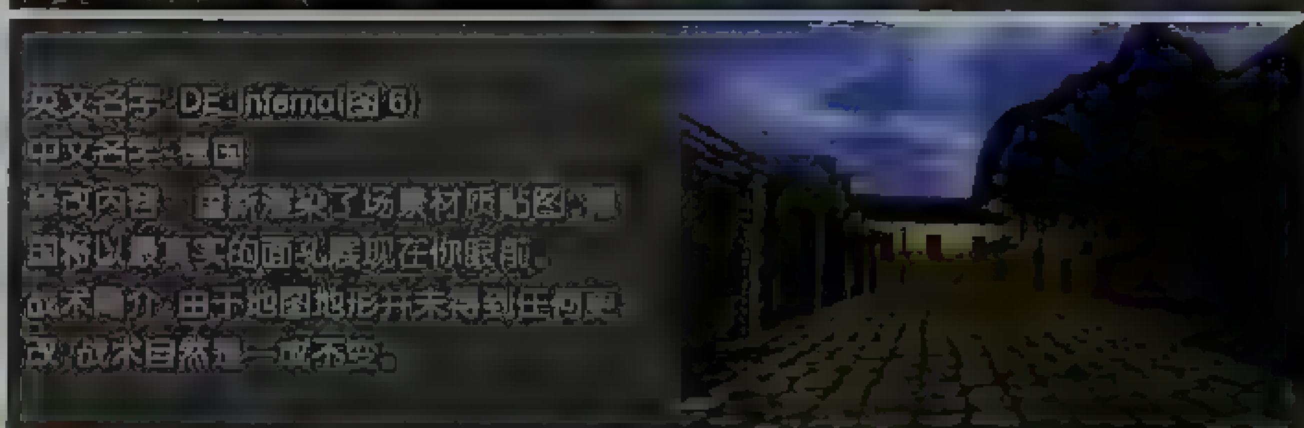
Countr-Strike

自从CS1.6版本公布发售日期以来，很多玩家认为1.6版本就等于CZ，这是非常错误的观点。虽然CZ是用来代替CS的作品，但CS借助其免费使用的特点，仍然会顽强延续着漫长的生命。不过1.6版本将成为CS历史上的一座里程碑，它将是有史以来改动最大的版本，从地图到人物，从武器到界面，从反作弊到内置功能都焕然一新。

【新地图】

就象另一部生命力顽强的作品《星际争霸》一样，CS为了更加平衡警察和土匪的游戏性，1.6版本不仅重新修正了官方经典地图，其中也增加了资深地图作者的新作品。







版本	时间	简介
测试版1.0	1999年6月19日	CS雏形，虽然地图和武器都非常简陋，但却值得永远纪念
测试版1.1	1999年6月27日	增加新地图cs_assault和cs_desert，并修正武器开火参数
测试版1.9	1999年7月20日	增加金钱奖罚制度，玩家最多能拥有16000元金钱
测试版2.0	1999年8月13日	增加SG-552・AK-47・沙漠之鹰・夜视镜，首次引入USP和M4A1消音器设定
测试版2.1	1999年8月17日	修改cs_assault地图，改变Ak-47价格，成为大家爱不释手的武器
测试版3.0	1999年9月14日	加入cs_militia等四款新地图・P90冲锋枪・无线电通信系统
测试版3.1	1999年9月16日	修正以前版本BUG，CS再次被提升到新境界
测试版4.0	1999年11月5日	加入C4炸弹爆破任务・手雷・P228米复枪・人质解救奖金・服务器命令
测试版4.1	1999年12月1日	增加cs_station・de_nuke・de_dust・de_prodigy地图，能自由设定C4炸弹爆破时间
测试版5.0	1999年12月23日	加入自动米复枪・人物模型・新地图・显示面板・服务器命令，为CS发展做出了巨大贡献
测试版5.2	2000年1月10日	互联网服务器专用测试版，支持最多32人联机对战
测试版6.0	2000年3月10日	加入保护VIP和土匪逃跑模式，CS玩法变得更趋多样化
测试版6.1	2000年3月24日	设定MP5弹药携带量为120发，修正所有武器射击精度和服务器命令
测试版6.5	2000年6月5日	加入de_cbble・de_aztec・cs_italy地图和烟雾弹，重新制作武器模型
测试版6.6	2000年6月22日	更新cs_estate地图和米复枪射击参数
测试版6.7	2000年7月13日	增加服务器参数，更好的防止作弊者
测试版7.0	2000年8月26日	游戏引擎开始支持(附送测试地图de_jeepathon2000)交通工具，并加入武器右键模式
测试版7.1	2000年9月13日	修改交通工具代码，增加大量有益作战设定
正式版1.0	2000年11月8日	酝酿了两年的正式版本，借助光盘销售和互联网下载，为日后垄断奠定了坚实的基础
正式版1.1	2001年3月10日	加入de_inferno・de_dust2等经典地图和服务器命令，修正所发现的约20个BUG
正式版1.2	2001年4月6日	首次捆绑另外一个MOD，CS引擎开发更上一层楼
正式版1.3	2001年9月19日	作弊器的出现严重伤害了玩家付出的热情和心血，为CS未来发展带来巨大阻碍
正式版1.4	2002年4月24日	CS史上最具转折性意义版本，各种创新功能都为CSER带来了希望
正式版1.5	2002年6月12日	新增de_piranesi地图和内置DEMO播放器，一举登上了FPS游戏的宝座
正式版1.6	2002年2月28日	希望它能象制作者所言，为CS画上了最辉煌的一笔

【新功能】

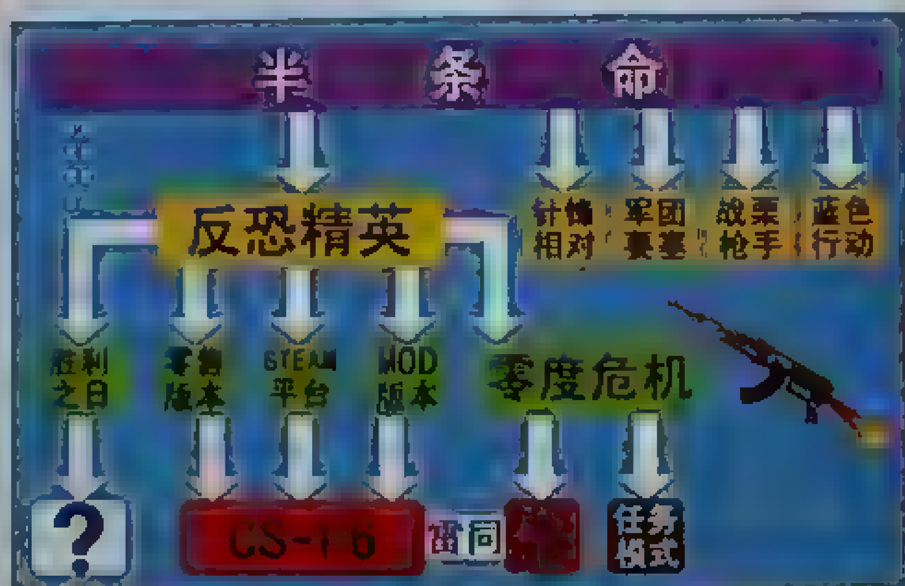
CS1 6 将与 CZ"对战模式"100% 兼容(详见 CZ 简介),拥有《半条命》或 CS 零售版的玩家,通过升级包将免费升级至 CS1 6 版本,CZ"对战模式"中新地图、新引擎、新模型等被原封不动的拷贝至你硬盘中。CS1 6 版本最引人注目是废除了老式界面,取而代之是人性化的 VGUI 2.0 登陆界面。新界面和 1.4 版的观看模式有着异曲同工之效,可以直接在游戏菜单中进行修改键位、声音选项、网络选项等功能设置,这给玩家带来的方便无庸置疑,原本繁琐的控制台命令得到简化。CS1.6 版本还捆绑了互动软件——Tracker,在游戏中按 F1 键来开启菜单,利用它来找寻朋友一起进行游戏。此外,经过一年的测试和调试,Steam 系统已经日益完善,将被完全集成到 CZ 和 CS1.6 版本以及《半条命》其它 MOD 游戏中(CS1.4 版曾经附送有 Steam 测试版)。正如其名,Steam 主要用于宽带用户的游戏数据传输。如果你已经是 Steam 授权玩家,将能免费下载 CZ 和 CS1 6 游戏内容。Steam 另一个作用是为了防止作弊,随时更新的代码将能防止任何猖獗的作弊器出现。而且 Steam 只能从服务器接受文件,大大保护了 Valve 的商业秘密以及玩家的信息,避免因版权问题发生的各种纠纷。

CS的未来



正因为 CS 获得的空前成功,以至于市面上出现了《重返德军总部》、《全球行动》、《战场 1942》等号称"全面超越 CS"的游戏。虽然它们拥有最先进的引擎和技术,但最终仍没能取得像 CS 那样的成就。毕竟,CS 在人们心目中已经成为了衡量多人 FPS 游戏的标准。

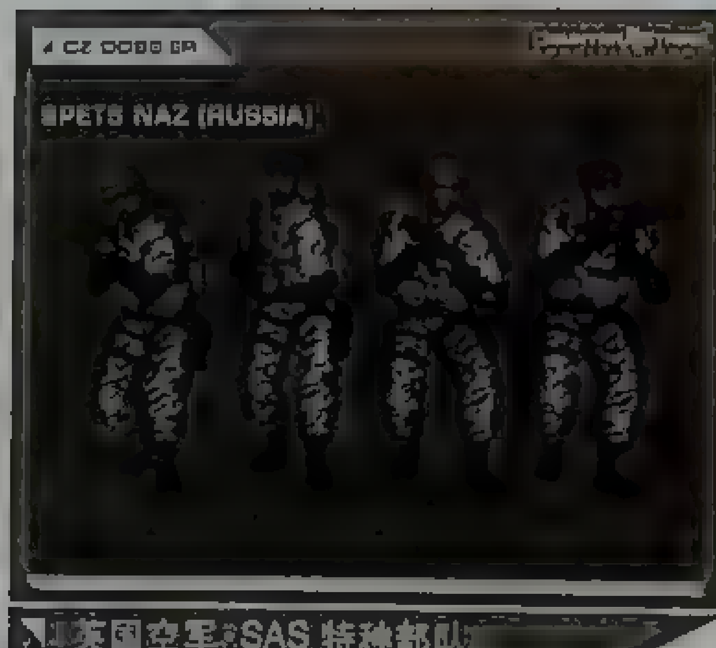
CS版本回顾



人物介绍



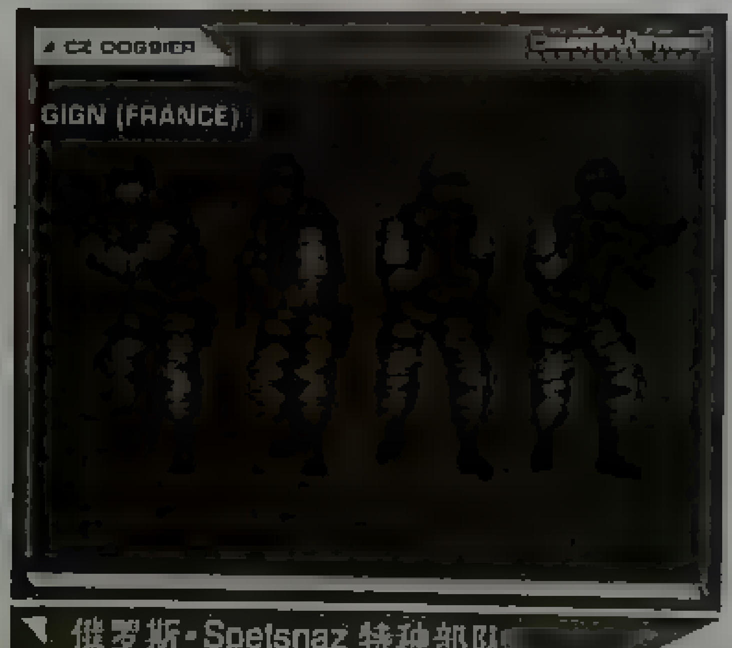
德国·GSG-9 特种部队



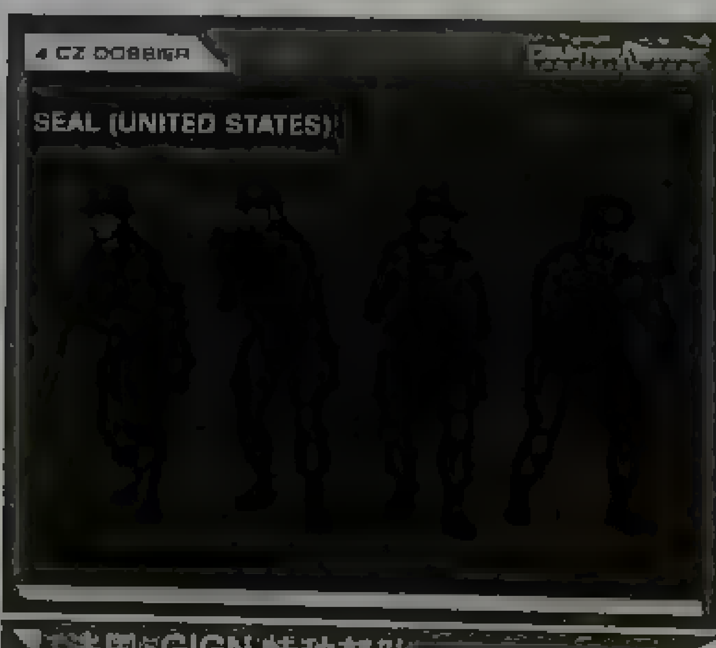
英国空军·SAS 特种部队



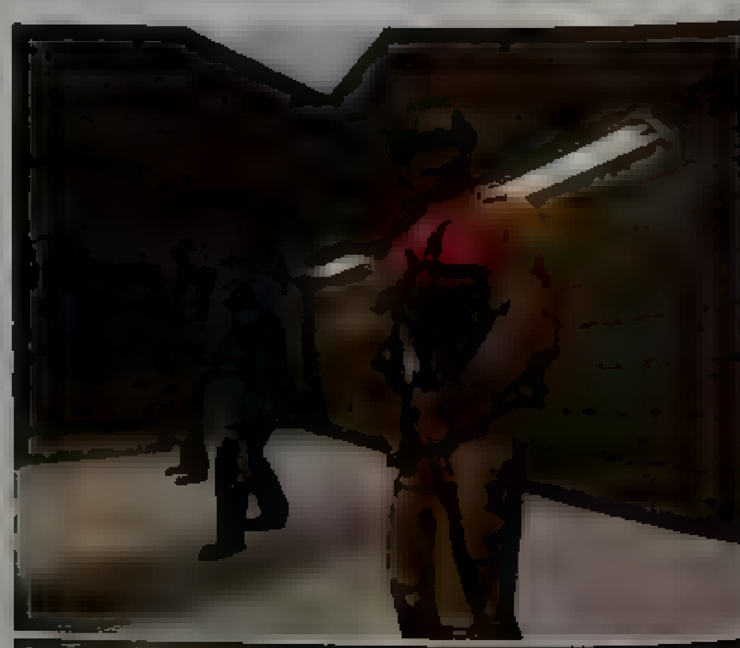
美国海军·SEALs 特种部队



俄罗斯·Spetsnaz 特种部队



法国·GIGN 特种部队


各式各样的恐怖份子

【武器介绍】

前面曾经提到 CZ 将分为两种单人模式,但为了配合游戏原有的平衡性,不同模式加入了不同新元素。由于"任务模式"没有涉及人与人对战,因此增加了像反装甲火箭筒、燃烧弹、毒气弹等前所未闻的武器,这将给 CS 带来前所未有的逼真性。不仅如此,CZ"对战模式"和 CS1.6 同样增加了武器和装备,CS 的玩法更趋多样化。



武器名称:GALIL

制造厂商·以色列军工厂
购买价格:$2700
弹药类型:5 56mm
弹夹容量.35 发 / 夹
弹药携带 90 发
武器说明·土匪专用
简要介绍 采用了 M4A1 类同的 5 56 毫米子弹,具有射速快、声音小、穿透力强等特点。能给敌人带来毁灭性的打击,是土匪用来对抗警察 M4A1 的专用武器,游戏双方平衡性也由此得到进一步提高。



武器名称:FAMAS

制造厂商·Groupement Industriel des Armements Terrestres
购买价格·$2500
弹药类型:7 62mm
弹夹容量:25 发 / 夹
弹药携带.90 发
特殊功能 3 连发
武器说明:警察专用
简要介绍 制作小组为了对应土匪新武器,警察同样加入了与 AK-47 属性相同的武器。FAMAS 不仅比 M4A1 价格便宜,还拥有 AK-47 类似的"3 连发"无敌射速。极高的准星和强大的火力,是瞬间消灭敌人最出色的武器。



装备名称:防暴盾牌

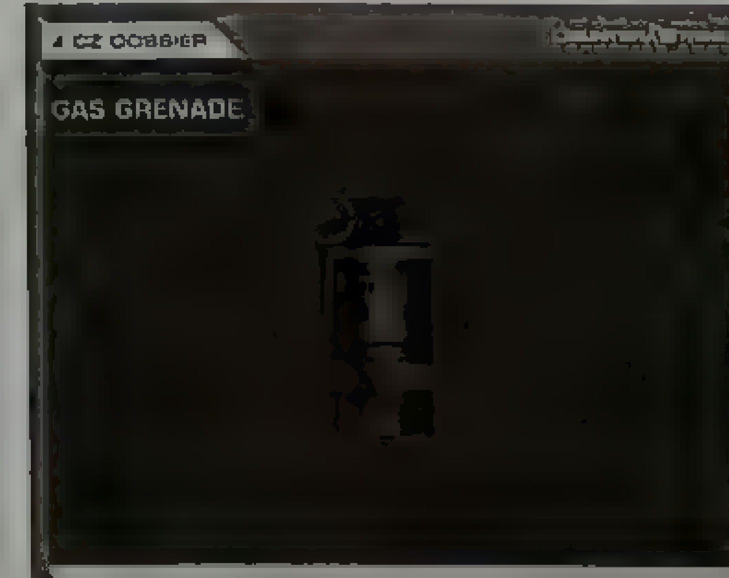
制造厂商·不详
购买价格.不详
特殊功能 附送 FiveseveN 手枪
武器说明:警察专用
简要介绍 这是 1.6 中最有独创性的武器装备,盾牌能帮助警察完全阻挡(手枪·来复枪·小型冲锋枪)轻型武器的攻击,以及减弱(M4A1·AK-47·狙击枪)重型武器的穿透力。令警察高兴的是,盾牌还免费配备了一把 FiveseveN 手枪,并且有抵挡毒气弹的作用。

【任务模式专用武器】



武器名称:弯刀

制造厂商·德国军工厂
购买价格.500
武器说明:公用武器
简要介绍.弯刀是用来抗衡老式小军刀的贴身武器,除了能在作战中攻击敌人,还是专门用于清除丛林树藤的工具。



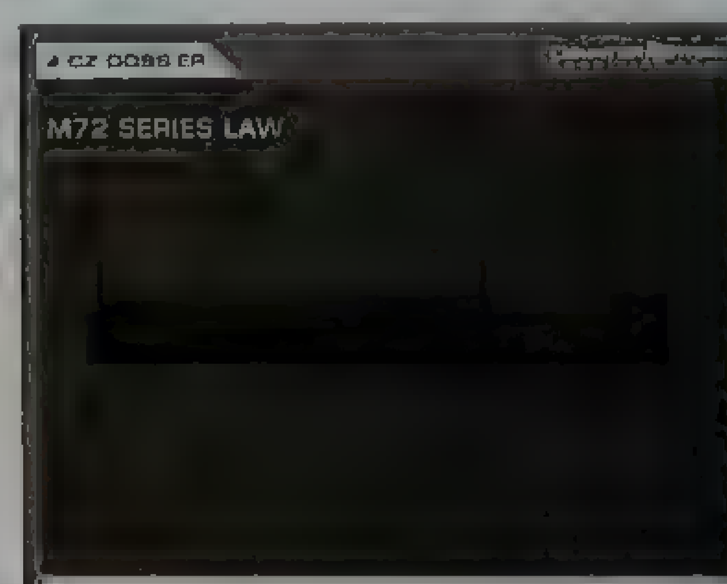
装备名称:毒气弹

制造厂商·以色列军工厂
购买价格:$400
武器说明.警察专用
简要介绍:和传统的烟雾弹类似,投掷后能散放出绿色烟雾毒气,呆在毒气区域内的土匪会不断减少生命值。注意绿色烟雾只能维持 30 秒钟,警察在使用前还要确定已经携带有防暴盾牌。



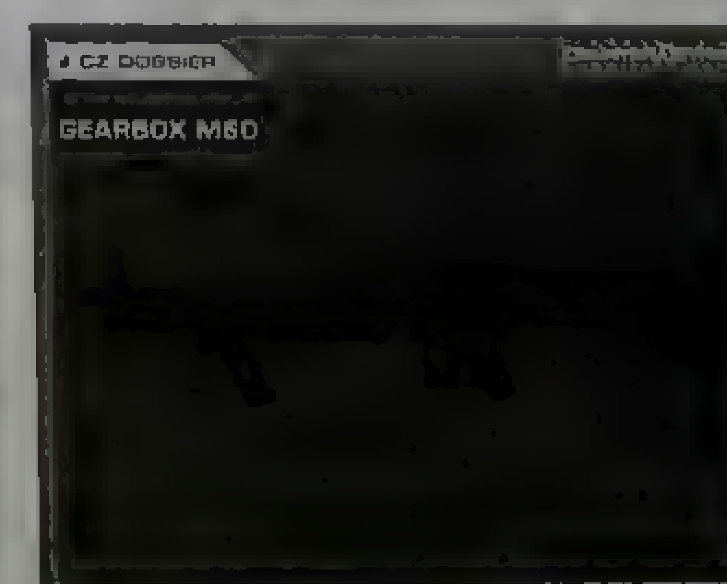
装备名称:燃烧弹

购买价格 $500
武器说明.土匪专用
简要介绍 点燃并投掷鸡尾酒炸弹,将形成大约 15 秒钟的火海。通常是当土匪完成任务,在逃跑时躲避警察追捕的武器。



装备名称:反装甲火箭筒

购买价格.$1200
武器说明·公用武器
简要介绍.从目前公布的动画和资料看来,火箭筒的出现无可置疑。但为了不破坏游戏平衡性,火箭筒在任务只能使用一次,并仅有宝贵的一发子弹,只能攻击特定的房屋或装甲武器。



装备名称:M-60 重机枪

制造厂商 美国菲尼克斯军工厂
购买价格·$5000
弹药类型:7.62mm
弹夹容量:200 发 / 夹
弹药携带 400 发
武器说明.土匪专用
简要介绍.相比原有的 M249 重机枪,它拥有更远的射程和更强大的火力。利用特制的 AK-47 子弹,一分钟 200 发的出弹速度,能在瞬间将敌人致于死地。■

■名称 Savage ■类型 动作/策略(AC/ST) ■制作 S2 Games ■代理 未定 ■上市 2003.3 ■版本 英文版

A-



野蛮人

现在，界定一个游戏的类型已经是一件很难的事情。前几年标准的RTS、ACT、RPG……等游戏类型，已随着游戏产业的发展有着自己的变化。以《暗黑破坏神》(Diablo)为代表的结合了动作游戏(ACT)与角色扮演游戏(RPG)的ARPG，长期以来获得了巨大的成功，占领了游戏市场很大的份额。2002年的最佳PC游戏《魔兽争霸III》(Warcraft3)又将游戏中的英雄加入了升级的系统，游戏已不再是标准意义上的RTS。将两种不同类型的游戏结合，给了游戏开发者更多发挥的空间，同时也带给玩家更为新鲜的体验。《野蛮人》(Savage，后文简称《野》)便是结合了即时战略游戏(RTS)以及第一人称射击游戏(FPS)的产物，开发者为游戏类型定义了一个新的名字即时战略射击(RTSS，Real Time Stragedy Shootng)。



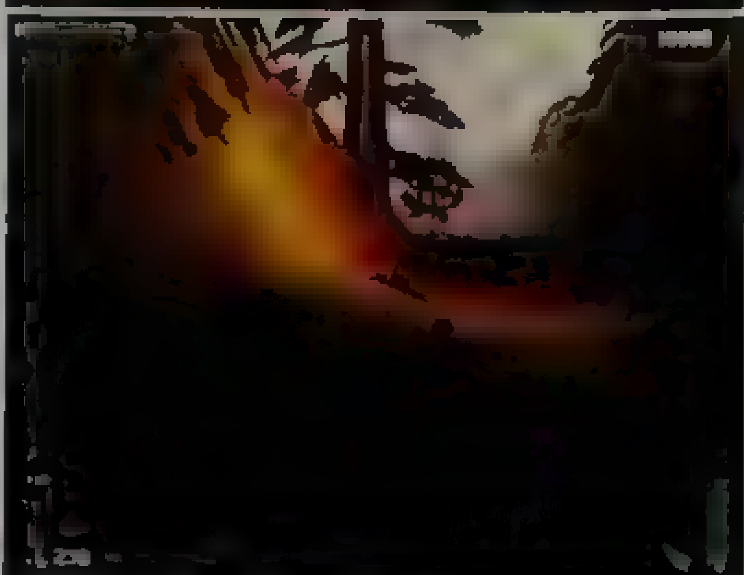
RTSS是一个我们从未接触过的游戏类型，作品又是如何将RTS与FPS有机的结合起来?也许大家会联想到EA推出的《命令与征服：变节者》(Command & Conquer: Renegade，后文简称《变节者》)，的确《野》在游戏的开发概念上借鉴了《变节者》，但又与《变节者》有着明显的不同，在《野》中，RTS与FPS拥有几乎相等的比重。游戏的基本设计上借鉴了Q3，以战役的模式进行。应该说游戏没有单人游戏部分，所谓的单人游戏也仅仅是玩家与电脑之间进行的一场战役，这一点也是作品有别于市场上其他游戏的又一特点。游戏真正的乐趣是其与众不同的多人部分。在《野》中，玩家需要在“指挥官”或者“士兵”两种不同的角色之间作出选择。指挥官在游戏中把握着整体的战局，当玩家选择指挥官进行游戏的时候，游戏是以标准的RTS模式进行。如果玩家选择士兵，游戏将以第三人称进行游戏，当玩家使用特殊的武器时，游戏的视角便会转化为第一人称。

与《变节者》相同，每一个玩家拥有一个基本的基地，在基地中玩家要进行采矿、建筑等基本工作。而与《变节者》不同的是，如果一个玩家选择是以指挥官进行游戏的话，便不可以参与战斗，这时候游戏形式则是标准的RTS部分。选择指挥官的玩家要对整个战局有一个宏观的了解，把握游戏的进程，同时决定战术。由于是标准的RTS，玩家需要建立自己的主基地、收集资源、建造兵工厂等……并且要对游戏中的建筑以及科技进行不断的升级。游戏中的科技体系相当复杂，有50种科技可供研发，玩家要根据游戏的发展，选择升级路线。但与标准的RTS不同，作为指挥官的玩家并不能控制战斗单位，在所谓的单人游戏中，战斗是由电脑来配合完成的；而在真正体现游戏精髓的多人模式中，战斗则是由那些选择士兵游戏的玩家来完成的。

在FPS部分，也就是当玩家选择扮演士兵来进行游戏时。玩家可以在8个不同的兵种中进行选择，分别是：轻、中、重以及超级，并且每一个类型的兵种分为“男”、“女”两种性别。当玩家选择好兵种后，游戏便以类似Q3的方式进行游戏，但与







FPS游戏不同，士兵的行进路线是按照指挥官设计的行动路线行进的，而玩家要做的就是沿着这条路线控制自己的士兵冲进敌人阵营，摧毁敌人的建筑，抢夺资源以及金钱。不仅如此，游戏借鉴了WC3中“英雄”的概念，玩家可以控制自己的角色，将游戏中的NPC杀死获得一定的经验，随着经验的提升，玩家的角色也会随之升级。不仅如此，随着游戏的发展，作为指挥官的玩







家会随时制造出威力更为巨大的武器。据游戏的开发者自己说，他是一个狂热的FPS爱好者，是“Quake”和“HalfLife”的忠实玩家，他知道喜爱FPS的玩家需要的是什么。在游戏中，不仅仅有个人主义，团队协作也是取得胜利的关键，玩家要利用自己的力量以及同伴的协助才能获得整个战争的胜利。



根据游戏的背景，这是一场发生在人族与兽族之间的战争，所以游戏中的人族与兽族是完全对立的双方，即游戏中的两个基本种族。为了保证游戏的平衡性，在游戏的建筑以及兵种的设计上有很多相似之处，这基本上保证了两个不同种族的平衡。但在游戏的具体设计中，尤其是在科技发展上，两个种族又有着明显的特征。人类拥有的科技主要集中在发达的现代科技上，例如：电，磁性和化学药品等，而兽族的科技更多的是魔法以及自然的力量。



《野》使用的是由S2自行开发的，名为Silverback的引擎。由于作品结合了RTS与FPS的特点，所以对于引擎的要求相当高。为此开发小组花费了很长时间开发出这套Silverback引擎。在游戏中，两种不同的游戏模式都在Silverback的强大功能下得以实现，所以即便是在RTS模式中，玩家也可以享受到与其他FPS同样华丽的效果。玩家可以自由缩放游戏视角，另外，又因为游戏的主要场景是野外，更多的树木以及花草等景物需要大量的贴图，所以Silverback引擎在开发过程中使用了多种光影效果以及凹凸贴图等图象技术，保证了游戏拥有一个出色的画面效果。



《野》是一款绝对偏重于多人联线模式的游戏，每一个服务器可以支持64人同时在线。游戏提供了15-20张地图让玩家选择，开发者表示，随着游戏的不断完善，会加入更多的地图，同时也会根据玩家的反映对游戏中已有的地图平衡性进行适当的修改，力求带给玩家一个更为完美的对抗。



在国外网站对游戏开发者的采访中，制作者特别提到游戏将在Windows、Linux、Mac等多平台开发，不同版本的游戏可以自由互联，不同系统下的玩家同样可以互联进行比赛。这又可以算是一个前卫的创举了。

作为游戏的制作者S2，开发《野》的目的更多的是一种尝试，他们试图将两种完全不同的游戏类型结合，给玩家带来全新的体验。我们现在还不能确定《野》是否能够取预期的成就，更不能确定RTSS在未来是否能够成为一种主流游戏类型，但我们却不得不佩服S2这种勇于创新的精神，在此我也只能说一声：“S2一路走好！”■







■名称 IL-2 Sturmovik Forgotten Battles ■类型 飞行模拟[SIM] ■制作 1C Maddox Games ■代理 Ubi Soft ■上市 2003.2 ■版本 英文版 A



文 / Crazy Ivan

IL2:被遗忘的战斗

2001年，名不见经传的俄罗斯 Maddox Games 推出了《IL-2 战机》，被誉为重新确定飞行模拟游戏标准的新一代典范，其掀起的空战热潮至今未退，甚至连一年后才登场的《微软战斗飞行模拟III》也难以与之抗衡，而"红色战机"传奇的延续自然是众望所归了。

不应被遗忘的战斗



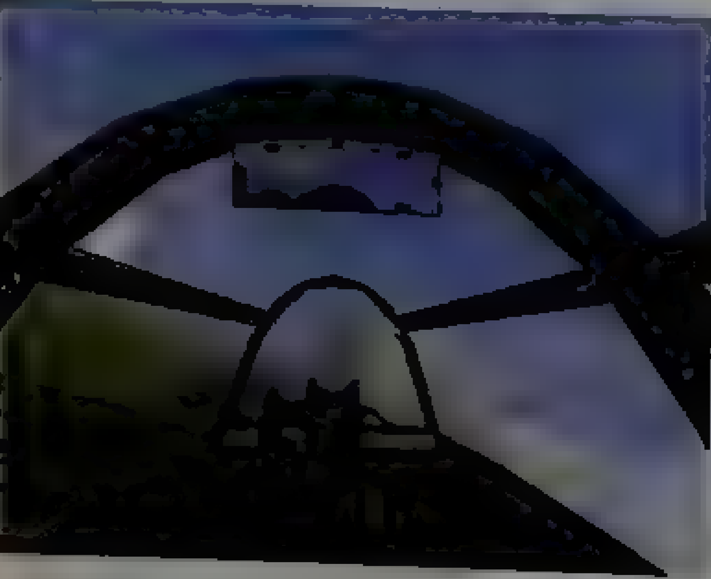
在这款续作中仍以二战东线战场为主，之所以说"被遗忘"，是因为此次所涉及的战役的确是不为人所熟知，但其对整个战局的影响并非可以忽略。其中之一始于1941年，趁着纳粹德国大举入侵苏联，曾因领土纠纷怀有积怨的芬兰重新对苏开战，直至1944年退出轴心国一方。另一场战役发生在1945年初，苏联红军已直抵匈牙利境内，为保住巴拉顿湖地区的石油资源和工业基地，德军发动了孤注一掷的反攻，然而这样的困兽犹斗注定以失败告终，反而加速了德国法西斯的灭亡。

更为宏大的战场

与所选定的战役背景相对应，新作中将提供全新的战场地图，其中有广阔的芬兰湾地域和被称为"匈牙利之海"的巴拉顿湖地区，以及专供多人对战用的 L'vov 地区。在这些参照卫星图片和历史资料制作的 3D 地形上，玩家可以亲临当年被战火蹂躏的英雄城市列宁格勒，也可以在波光粼粼的巴拉顿湖上空翱翔。除了真实的地形，还有大量逼真的建筑、车辆、部队等各种地面单位，据称仅芬兰湾完整地图的数据就有450MB之巨，由此可见其制作的精细程度了。

一切已在变化中

与前作相比，本作最大的改变就是采用了动态战役系统，玩家可以选择加入二战期间的苏联、德国、芬兰或匈牙利中任意一方。所有战斗任务都是自动生成的，尽管历史无法重写，但每一次的战果都将加快或延缓战局的转变，地面战线的移动反过来也会对下一次任务

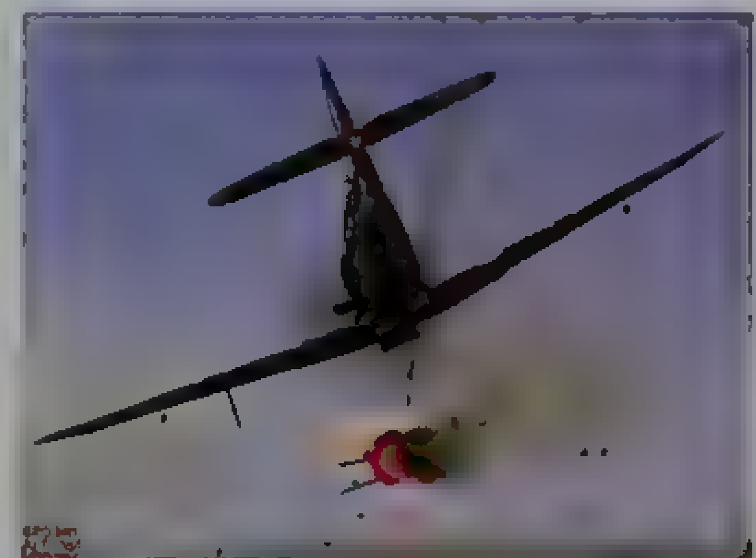




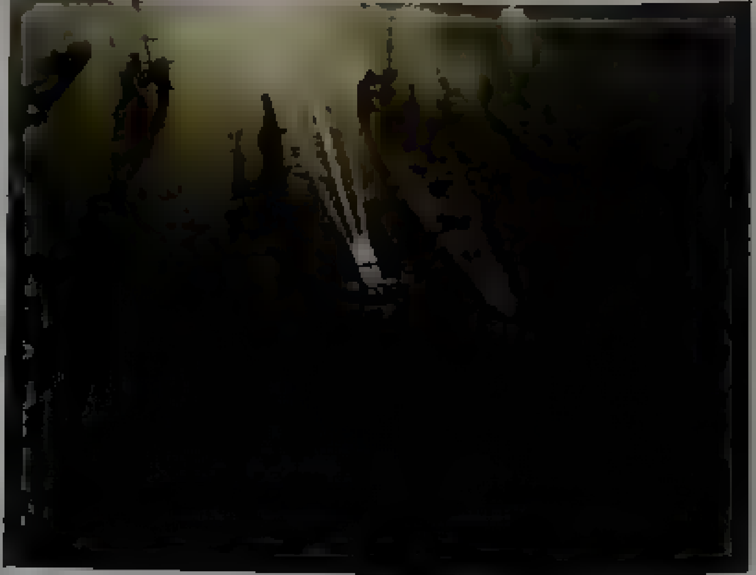
的目标和条件产生影响。此外，飞行中队的其他成员在战斗过程中可能阵亡或被俘，而万一备用飞机损失殆尽，就会面临捉襟见肘的窘境。这些不确定的因素大大增强了游戏的互动性和重玩性，即使难以参加联网对战的玩家也不会感到枯燥。

真实仍是第一

不同于微软的同类作品，"IL-2"系列没有采用开放架构，也不提供涉及内核的编辑器，这似乎与潮流背道而驰，但能确保游戏的完整、真实和防止作弊。新增50多种型号的战机都经过了认真的考证，并对气动模型、损伤模型、仪表设备等方面进行了改进。虽然从游戏性上衡量而简化了某些环节，但仍强调给玩家带来贴近真实的体验，比如对发动机的操作，就要考虑散热、增压、油料、点火启动等细节。此外新加入的水面舰船以及夜间探照灯等特殊效果，也将给游戏增色不少。







《被遗忘的战斗》原先只是作为附加资料片，由于对前作的改进量太大，最后成了2CD容量的独立续作。而对于狂热的空战迷们来说，经历了沉闷的2002年，又岂能错过这真正的挑战呢？■

A ■名称 The Lord of the Rings ■类型 动作冒险[AC/AD] ■制作 Surreal Software ■代理 奥美电子 ■上市 2003年春 ■版本 英文版

指环王:护戒使者

文 / 谜私语

奇幻文学作家托尔金（J.R.R Tolkien）的《指环王》凭借电影屏幕上光芒夺目的出演，短短一两年间已经成为令人津津乐道的热门话题。而在最近，藉由 Surreal Software 公司之手，"魔戒"的魅力终于也向电脑游戏这一舞台席卷过来，让我们看看这款《指环王:护戒使者》能否延续小说及电影的辉煌吧。

剑与魔法的壮阔世界

翻开《指环王》洋洋洒洒气势磅礴的原著小说，在浓郁的奇幻气息孕育下，宛如史诗般精彩宏大的故事架构为我们描绘了一个神秘美丽的世界。电影所营造的那些出色的感官震撼珠玉在前，剧本编排完全遵照小说而来的游戏显然也没忘记在美工这个环节作足文章。种种资料表明，制作公司运用了他们最新开发的"Draken 2"引擎技术，通过全3D的画面呈现，比照原著蓝本，详实再现了托尔金笔下那些奇幻的场景和人物。游戏中玩家所及之处，处处都呈现着精致细腻的视觉冲击。徜徉其中，无论是郁郁葱葱的草地、潺潺流动的河水、连绵不绝的高山以及莫瑞尔的地下矿区，还有湛蓝的天空与清幽的月夜这些日夜更替带来的背景变化，勾勒得也都比较漂亮，令人有种身临其境的感觉，相信应该是能够满足玩家挑剔的眼球。而每一个角色的形象、衣着和动作表情，都得到了细致的呈现。

顶着原著和电影双双获得巨大成功的压力，游戏制作组当然力求游戏版本能够精益求精，尽善尽美，而所谓"声光不离家"，一款再怎么动人的游戏，如果少了出色的音乐作陪衬，显然是不会令人满意的，因此《指环王 护戒使者》同时也拥有一流的配乐萦绕其间，旋律多变而悠扬，或激昂澎湃，或空灵婉转，可谓与游戏相得益彰，很好的起到了烘托的作用。



传奇角色亲密接触

关于我们所扮演的角色，则分别是亚拉冈、甘道夫、以及"魔戒三部曲"中的主角佛罗多。首先来看职业为游侠的亚拉冈，能使用弓箭进行远距离攻击，这当然是其最大的特长，并且他同时也具备游侠特有的潜行技能，作敌前侦测时特别好用，实力平均，最适合想要快速上手的玩家。大法师甘道夫，虽然力量和体质方面稍逊，但他毕竟拥有大量的强力攻击性法术，杀伤力相当可观，特别是绚丽斑斓的法术效果，正如武侠RPG中千奇百怪的神奇招式一样向来都比较讨人喜欢，所以也算是不错的选择。另外甘道夫会在许多场合扮演关键性的角色，比如在矮人矿坑中决战远古炎魔，可就得靠他了。最后，对于原著中的主角佛罗多来说，我们都清楚，他对强大的黑暗骑士以及诸多猛兽怪物实在没什么威胁，不过还好其敏捷度算是一支独秀，当然，最重要的还是这个家伙手中掌握着故事中最关键的物品——至尊魔戒。于是藉由魔戒的力量，他可以通过隐形来避开对手。不过话说回来，时间可是有限制的，否则引来黑暗之王这个魔戒原主人手下的爪牙戒灵，可就得不偿失了。

完整的魔戒之旅

《指环王·护戒使者》以动作冒险的形式来进行，值得一提的是，游戏会加入许多在电影里面因为各种限制而被拿掉的桥段。总的来看，玩家的"护戒"之旅大约会有40关左右的主要任务，尽管可以选择以最短的方式快速行进，但对于那些大量穿插在游戏中可以自由选择的支线任务而言，完成的话将会带来更强力的装备及宝物入手，因此还是值得一一尝试。





怎么样，是不是有点心动了？如今电影《指环王II双塔奇兵》已经卷土重来，并且依然得到了上佳的口碑，而第一部以官方设定为蓝本制作的游戏也将在国内与玩家正式见面，现在就让我们亲身融入那个奇幻的世界，去演绎一番"护戒使者"的英雄风采吧！■

■名称 Devastation ■类型 动作【AC】 ■制作 Digitalo Studio ■代理 未定 ■上市 2003.2 ■版本 英文版

B



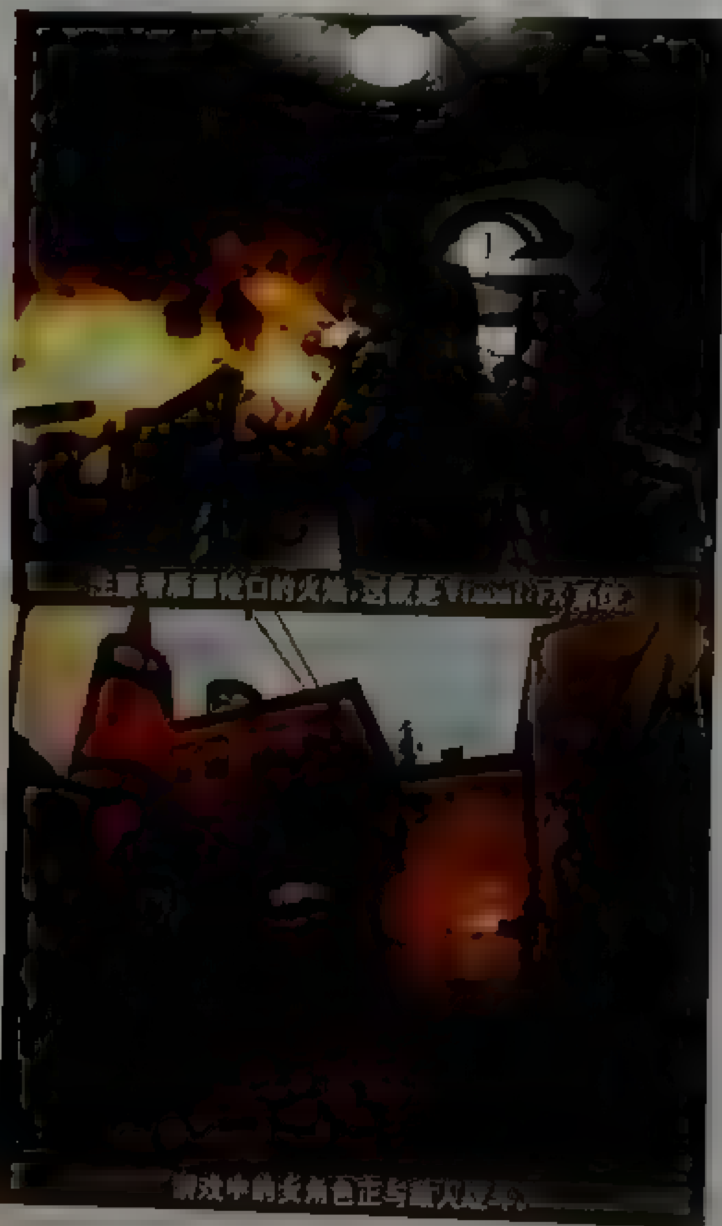
文/Sealaugh

大破坏

在FPS领域里，Q3、Unreal和LithTech三大游戏引擎为诸多厂商和玩家所信赖，近来，一家不知名的小组Digitalo Studio又将一款新作《大破坏》(Devastation，后文简称《大》)呈现在我们面前，作品采用了Unreal引擎，并且这个小组还信誓旦旦地保证这款游戏一定会取得成功，究竟有什么"法宝"能够让一家默默无闻的制作小组夸下如此的"海口"？让我们一起来看看吧。

以反抗为主线的故事

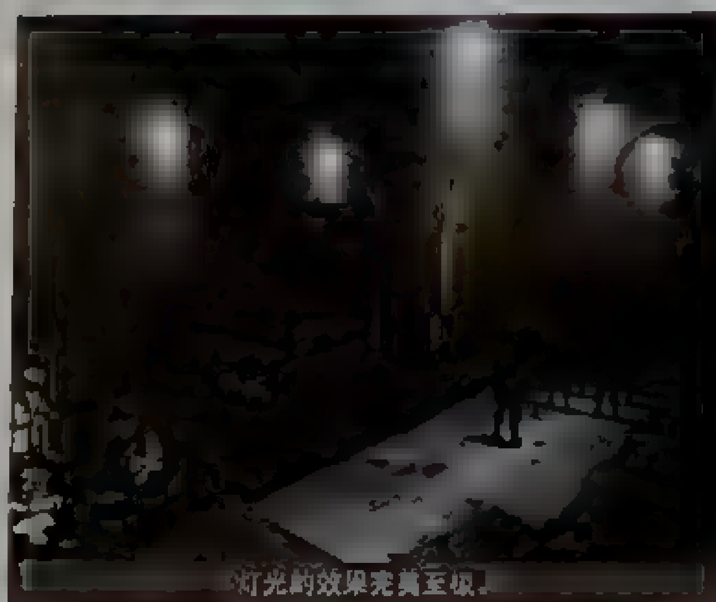
游戏的故事背景定于未来惨遭破坏的地球上，此时一伙粗鲁，暴虐的组织Pacification Squads控制了整个世界，人民苦不堪言。而你作为这个星球上唯一有力量与其对抗的反抗组织一员，目的就是在这个危险的世界上重建秩序与和平。总体来讲，故事情节确实比较老套，而游戏中的每一个任务将完全围绕这一主题展开。针对目前FPS重技术而不重剧情的现状，《大》似乎并未有所突破。



注意看看枪口的火焰，这就是Visual FX系统。

游戏中的女角色正与敌人战斗。

青出于蓝而胜于蓝的引擎



灯光的效果完美至极。

要说明的是，这次Digitalo采用了自行改进后的Unreal引擎，名为"Karma"。引擎改进后的优势主要表现于可以创造一个完全真实而且与玩家互动的物理环境，在这个环境里，所有的东西都是可以使用，移动或者破坏的。比如你可以捡起一个破瓶子来攻击敌人，或者是在垃圾堆里伏击对手，再或者是把桌子踢坏以吸引敌人。想想看，那将是一种更真实、更自由的体验！在这一点上，就连当年的《红色派系》(Red Faction)也不能做到如此完美。另外，游戏宣称，如果你的硬件支持T&L，那么就可以享受到Visual FX系统所带来的多样爆炸效果，典型的例子就是每一次爆炸所产生的火花都是完全不一样的。Digitalo称这种效果为"好莱坞"式的。真不知在我们玩到游戏时，是否能有一种观看好莱坞大片般的感觉。

更多"炒作"卖点

在FPS所必须的武器、场景、多人模式等"硬工夫"方面，《大》所表现出的特性则更令我们期待。武器方面有包括手枪，狙击枪，机关枪，剑以及一种匪夷所思的"肉体武器"——Rat Bombs(顾名思义，就是"人肉炸弹"?)，共32种可供我们选择。这个数目超过了"虚幻"和"雷神之锤"的武器数目总和，如果各种武器的平衡性能得到加强的话，无疑是非常优秀的。游戏中提供了20个单人任务场景和10个多人竞技场景，看来现在单人场景和多人场景完全独立制作已成为必然趋势了。单从数目上看，游戏提供的场景似乎少了些，但任务却毫不含糊。据开发小组介绍，这次的单人游戏任务主线发生在美国和亚洲，关卡任务十分具有吸引力，如暗杀，掩护，监视以及潜入安全地带，每一关都需要玩家使用不同的技能。在多人游戏方面，除了司空见惯的死亡竞赛等，开发者承诺将创造一种"全新的令人激动的"游戏模式，目前细节还不是十分清楚，只能拭目以待了。

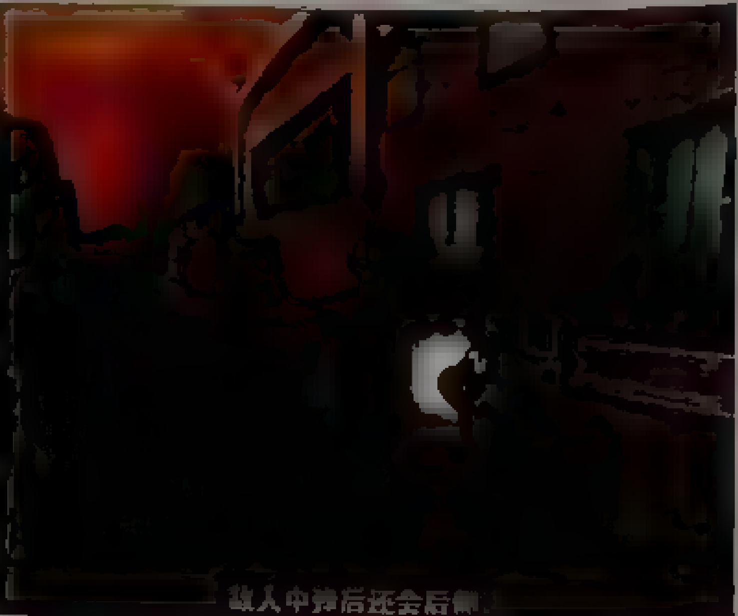
一般来说，AI和音效常是FPS游戏的软肋，《大》在开发的过程中也注意到了这一点，因此额外加强了AI的设计。在游戏中，你可以给NPC下达各种命令，实现各种精确的配合。这种设定类似于游戏《十二金刚》(Deadly Dozen)，只可惜以往作品的表现并不能令人满意，不知道《大》能否开创成功的先河。另外，Digitalo小组在音效上也是煞费苦心，游戏中你可以通过发出声响来转移敌人注意力或者向同伴发出警报。背景音乐的创作由著名制作人Messy担当……我想这已经足够了吧。



致命武器无所不在。

最后的期待

目前开发者已经给出了这款游戏的定位："2K3 FPS OF THE YEAR"，不可否认有些老王卖瓜的感觉。笔者以为，开发小组现在的当务之急应该是如何把宣传的这些令人无比兴奋的特性运用到游戏中去，如果玩家能够发现，他们玩到的游戏和他们听说的宣传一样刺激的时候，这款游戏就已经取得了最大的成功。■



敌人中弹后还会后倒。

B+

■名称 Vietcong ■类型 动作【AC】 ■制作 Illusion Softworks ■代理 未定 ■上市 2003.2 ■版本 英文版



文/坏老黑

丛林之狐

越战是美国现代史上的一个噩梦，从战争结束至今，美国人都在以不同方式来反思这场战争，然而以往大多数的影视作品却都包装着英雄主义的外衣，很少从人性角度去深入剖析战争的根源，这种反思始终是缺乏深度的。现在，来自捷克的Illusion Softworks即将推出一部名为《丛林之狐》(Vietcong，后文简称《丛林》)的第一人称射击游戏。制作者坦言他是一名越战片影迷，游戏将突出表现人在战争中的精神状态，游戏的目的也绝非追求爽快感，而是从一个美国大兵的视角去直面战争的残酷，如果你要追求血腥杀戮，那么《丛林》绝对不适合你。

发掘内心真正的恐惧

游戏的最大卖点在于"nightmare"系统，你可以将它看作是一个图象引擎，也可以将其当成游戏的物理引擎，它的作用就在于提供给玩家第一人称真实的战场感受。游戏中玩家移动的速度是按照人的正常速度制定的，在跑动的时候你会发现视野会剧烈的晃动；另外，当躲避危险，冒死冲锋的时候，你会发现人物由于紧张，这种晃动会加剧，奔跑中射击根本无法达到准确(难怪美军当年完成一次有效杀伤需要5000发子弹)。这种看似违背FPS游戏常理，却又符合现实情况的做法，实际是鼓励玩家更加注重卧姿、匍匐式的攻击方式。在越战影片中你所能看到的大兵都是一边用无线电呼叫，一边在掩体后面卧倒射击的造型。同样，在《丛林》中，你也无法扮演兰博去横冲直撞。

更真实的战场感受在下面等着你——类似《十二金刚：太平洋战场》(Deadly Dozen: Pacific Theatre)的战场环境。游戏的大部分任务都发生在越南的热带丛林内，这里每一根草都使用了独立的物理模型，当你在卧倒的时候，这些杂草、树根会阻碍你的视线，玩家的观察范围是很小的。除了影响视线的草丛外，游戏画面中完全被苍天古木、青苔、树干所充斥，在适合己方隐蔽的同时实际也为你的敌人提供了保护伞，任何一棵树后都有可能冒出敌人，地上的任何一堆落叶下都可能藏着一支狙击枪。玩家始终处于一个危机四伏的杀戮战场中，丛林中死一样的寂静反而比直观的枪炮声更让人恐惧万分，而时不时从不远处惊起的一群飞鸟更是让玩家的心跳出嗓子眼。值得称道的是游戏出色地表现了热带丛林中的雾，层次感分明的雾气中隐藏着危险，让玩家的视野进一步缩短，通过联想去唤醒隐藏在内心深处的恐怖。相信每一个玩家都会惊叹于游戏所表现的绝佳临场感。

情绪化的战斗小队

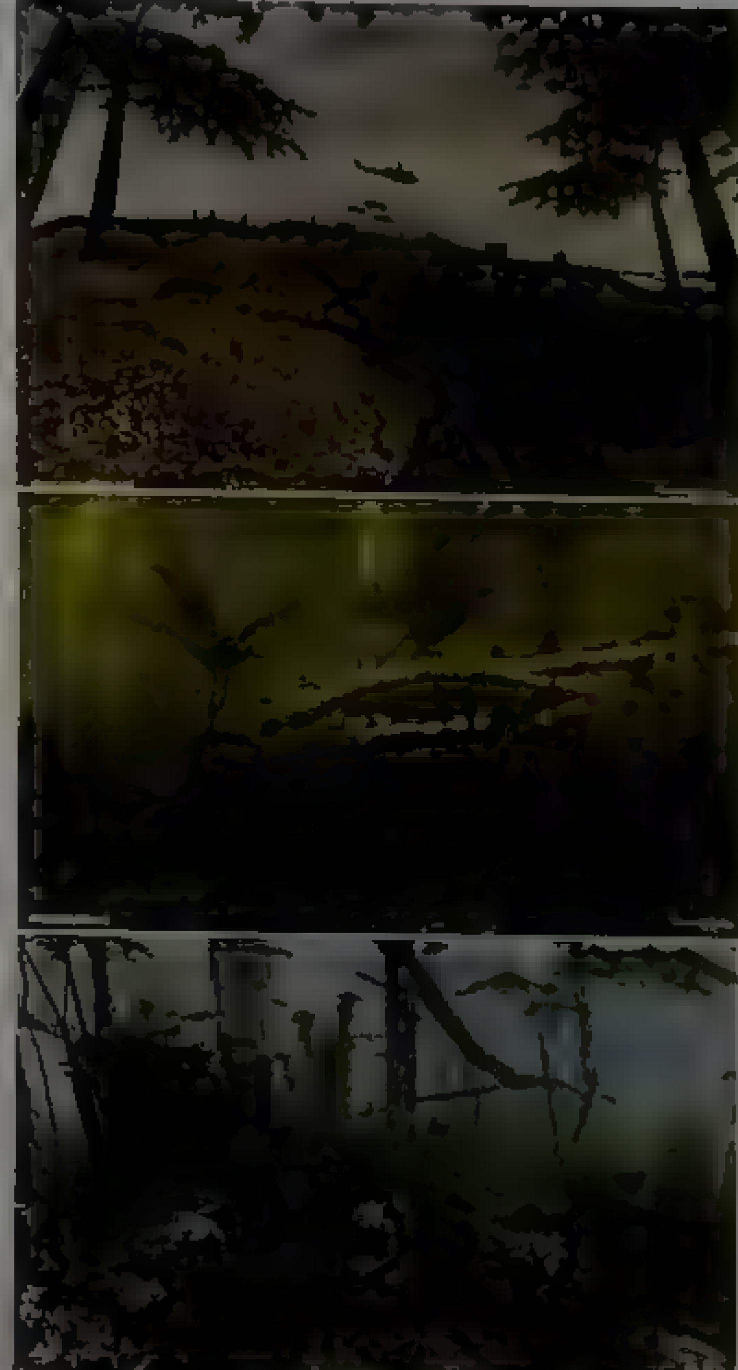
游戏系统方面，《丛林》很好的吸收了《隐藏与危险》(Hidden & Dangerous)与《闪点行动》(Operation Flashpoint)中的团队概念。玩家所扮演的并不是孤胆英雄，而是一支七人特种小分队的少尉，这个小分队中有狙击手、侦察兵、重武器手与医疗兵伴随着你，千万不要以为他们不过是帮助玩家完成任务的"自动武器"——他们每一个人都拥有自己的个性，并且能够在战场上表现出勇敢、懦弱、兴奋、绝望等等情绪，这些情绪会影响到个人的作战能力，甚至会波及到整个小队，对玩家的任务产生各种各样的影响。在战斗过程中，玩家无法直接控制这些战友，但是可以通过类似CS的数字控制指令，对各个士兵下达命令，当然在下达命令之前，你必须考虑到这些行动会给这些士兵的情绪产生何种影响，例如不怀好意的打算让他去踏上雷区，为自己开道，他很有可能会拒绝执行，甚至会开枪攻击玩家。当部队的弹药快要用完，任务长时间无法完成，或者己方被敌军包围的时候，整个团队的士气都会迅速低落，直至集体XX(投降、自杀???)



亲历残酷越战

游戏共有二十多个任务，他们彼此是不连贯的，整个游戏相当于一个系列剧，很多越战影片的经典片段都能够在《丛林》内找到自己的影子。第一个任务中，玩家将经历《野战排》中所描写的丛林遭遇战；而在后面的任务中，玩家甚至将登上武装直升机，犹如《现代启示录》中那样，过一把飞行战斗的瘾。玩家在任务中遇到的敌人并不多，游戏根本谈不上多么血腥，真正让玩家紧张的是游戏场景异常庞大，同时游戏并没有提供类似指南针之类的定位设备，玩家只能从树丛缝隙中观察太阳的位置与树的影子来辨别方向。任务中穿插了大量的过场电影与人物对白，增强了情节要素的同时，制作者关于生命价值、战争意义的思考都将通过它来得到展现。

FPS玩了不少，不过以"反思战争"为主题的作品却是第一次见到，至于这种全新类型的游戏表现如何，答案即将揭晓了。■



■名称 Enclave	■制作 O3games	■上市 2003.3	B
■类型 动作角色扮演【ACRP】	■代理 未定	■版本 英文版	



兵临城下

文 / 苹果熟了

如何“汉化”这款游戏的名字让我费了不少脑筋，“Enclave”在英文里是“被包围的领土”，即“飞地”的意思，一般用于指主权上属于某国，但是其周围又被其他国家领土所环绕的一块土地。这款游戏因何以此为名呢？自然要从它的情节说起……

危機·被圍困的城市



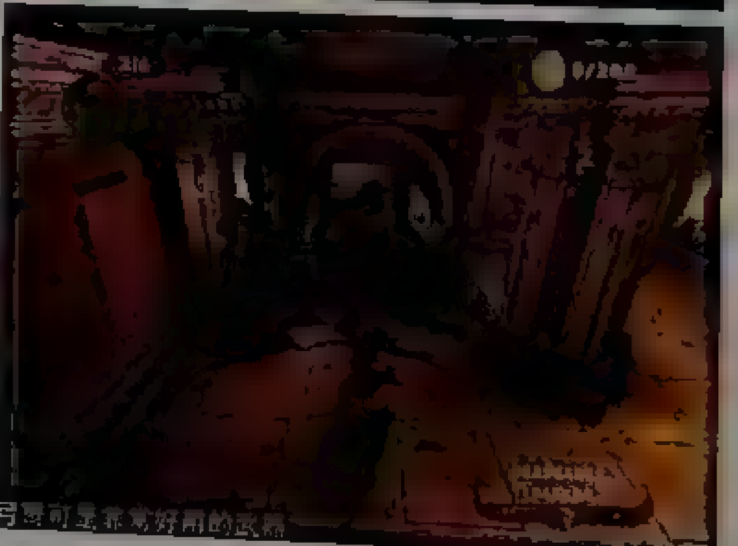
在很久以前，魔王 Vatar 率领他的军队登上了大陆，世界眼看即将落入魔掌，危急时刻，救世主——巫师 Zale 出现了，他施展魔法让大地裂开了一道鸿沟，魔王和他的军队瞬间尽数掉入其中。鸿沟合上以后，敌人被永远地埋在了地下。大陆上的人民在战争废墟上建立了 Celenheim 城，日子恢复了过去的平静。

多少年之后，当年大地开裂的地方不再坚固，魔王的余党从地下返回人间，并渐渐重新集结起来。魔军向 Celenheim 城展开了进攻，城市陷于重重围困之中。执政的官僚们为了筹集军费，大幅提高赋税，引起民众的强烈不满。游戏的主角，一名激进的反抗者，在斗争中被当局投进了监狱。他该如何脱身？又如何拯救城市于水火之中呢？一切由此展开。

从游戏的情节来看，“飞地”的直译似乎有点牵强，而“围城”又不足以体现当时的状况，因此我选用了“兵临城下”这个名字，觉得它更能反映游戏英文名称所要表达的东西——城市处在强敌环伺的巨大危机中的紧张气氛。

戰斗·亂世求存的法則


和伙伴协同对敌



游戏开始，你可以在“光明”和“黑暗”两种立场中选择一个，用不同的选择展开游戏后，你所要面对的挑战也不尽相同，两种截然相反的结局将在你的手中产生。游戏中的“男一号”身份是一个骑士，在冒险中，还会有 12 种 NPC 角色加入你的队伍，比如：女巫、兽人、弓箭手等。

《兵临城下》是一款动作成分很强的游戏，在战斗时你可以切换到第一人称视角，格斗或者魔法必须结合鼠标与键盘操控，每个角色都有数十种格斗动作或魔法，要掌握好全套操控并熟练的使用出来，可还真够让大家动一番脑筋的。

游戏中的武器有各种属性。比较普通的是威力、杀伤范围等，特殊属性包括重量、灵活度等。假如你拿着重型兵器（譬如兽人的大锤），那么你的移动速度就会缓慢一些，每出一招后都必须隔一定的时间才能有下一个动作，而轻兵器所需要的恢复时间就短。比较公平的是，你所面对的敌人也遵循了这些规则，这让你在战斗中能够根据情况掌握好进攻和躲避的时机。值得一提的是，弩和弓这些远距离武器在游戏中使用简单，而且威力巨大，因为当你使用时，画面中就会出现一个红色瞄准点，让你箭无虚发，简直是让弩和弓媲美于 FPS 中的狙击步枪了！

存檔·需要那么一點費用



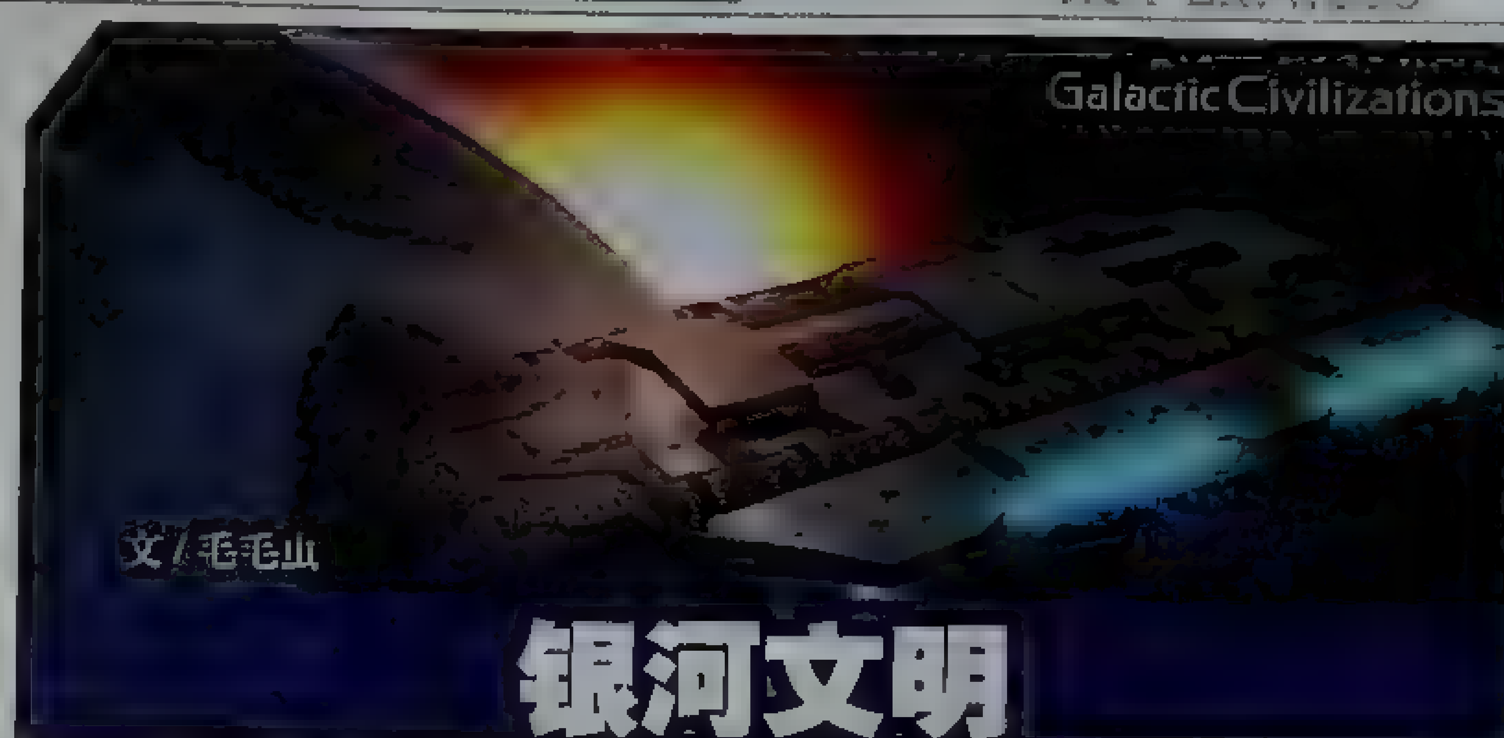
看到游戏的一些截图后，第一感觉就是很象两年前《黑暗之刃》(Blade of Darkness)，玩过这个的朋友应该对其宏大壮丽的场景还有些印象。《兵临城下》中细致的场景、复杂的角色外形、漂亮的纹理以及实时生成的光影效果，都拜强大的引擎机能所赐。25 个关卡不同的场景将给你带来美好的视觉享受，多种多样的魔法效果也肯定是五花八门、光怪陆离。不过，如今我们对此类游戏的种种表现似乎都习以为常了，唯一担心的是，这是一款让普通玩家也能够享受的游戏，还是又一个研究级的硬件杀手？


战火映红天空



《兵临城下》是十个最先为 Microsoft 的 Xbox 发行的游戏之一（在台湾，Enclave 被莫名其妙的翻译成“骷髅战士”）。XBOX 版本中，不能随意存档是玩家意见最大的地方。于是，PC 版本对此加以了改进，游戏中每隔一小段就会在场景中出现一个存档点，用不着“壮烈”之后从头再来。但是开发者仍然要继续刁难玩家，每次存档都需要付出相应的金钱，真是无可救药的恶趣味呀……■

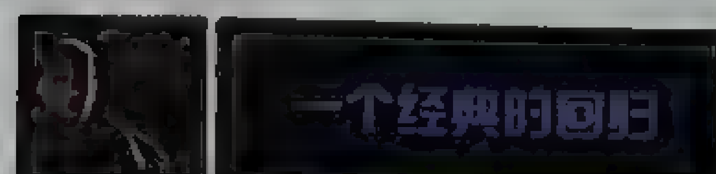
A-	■名称 Galactic Civilizations	■制作 Stardock	■上市 2003.4
	■类型 策略【ST】	■代理 未定	■版本 英文版



银河文明

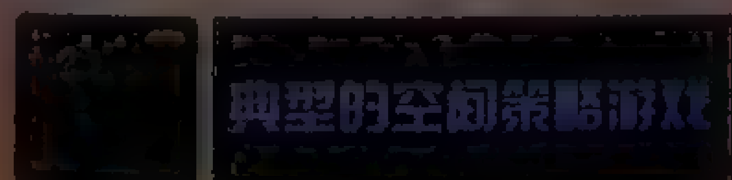
文 / 毛毛虫

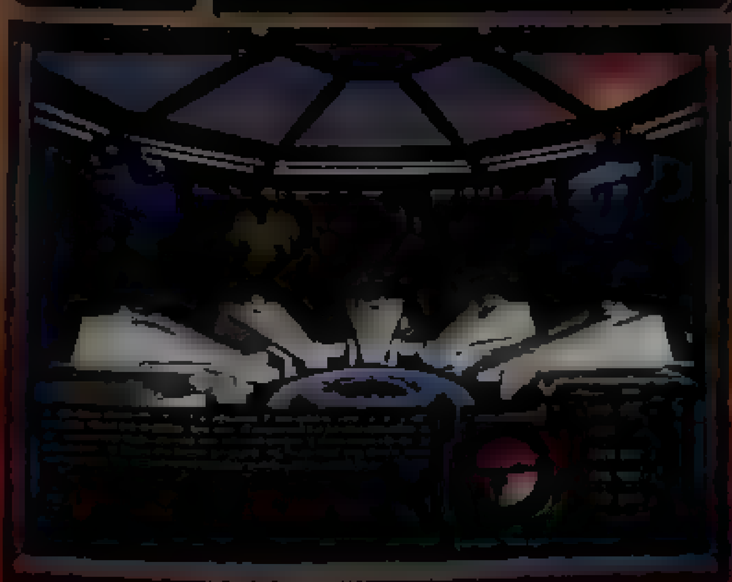
现在是公元 23 世纪的某个时间。人类已经发现了那些生活在宇宙其他地方的文明，并且已经和少数友好的文明建立起外交关系。但是，在这个世界上，敌人总是比朋友更多，仍然有不少的星球对人类怀有敌意，并屡次企图发动战争。作为宇宙中最强大、最高贵、最文明的种族，人类必须征服那些怀有敌意的星球，在整个银河系建立起地球的霸业。





首先声明——这不是一款新游戏。因为它在 1994 年就已经上市了……哎，请别忙着翻页呀，这里不是“经典回顾”栏目，我还没说完呢……因为 1994 年只发行过 OS/2 操作系统的版本，所以绝大多数玩家并没能一睹其芳容。但是，《银河文明》在当时获得得了极高的评价。要知道，在那个年代，一款全 32 位、并且有着 1024x768 分辨率和 65000 色的游戏是多么的罕见。同时，它拥有一个对当时电脑游戏来说的一个全新特点：多线程。这意味着游戏能够进行多任务处理。在玩家移动飞船、建造基地、和规划策略的时候，计算机也可以做同样的事情。因此游戏中出现了令人惊异的强大 AI 对手，这正是《银河文明》的特色之一，大规模的战斗有时会需要数月时间才能结束。尽管只有 OS/2 版本，但《银河文明》成功地售出了超过 30000 份拷贝。而现在，我们介绍的正是 Stardock 目前正在重新制作的《银河文明》的 Windows 版本。



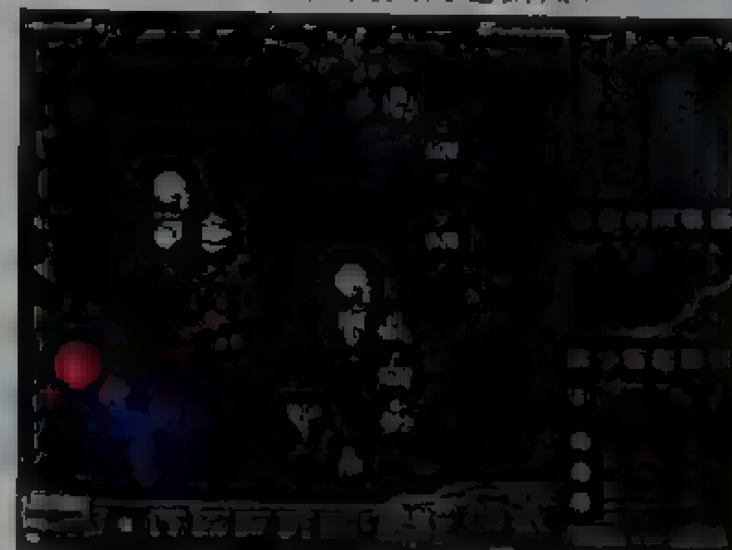


《银河文明》是一款“4X”空间策略游戏，具有探索、贸易、外交和研究等元素，操作上类似于《猎户座霸主》、《文明》等 SLG。在游戏的地图上，最主要的元素是行星和飞船。殖民飞船的控制权由你来掌控，你可以控制这些飞船到银河系的任何一个位置，它们有探索、战斗、和运输的能力。当你需要开拓一个新的殖民地的时候，就要将工人们装载到飞船上，然后把他们运载到无人居住的星球上。因为每个星球上的环境和资源大相径庭。所以先派一些探索的先行者也是非常必要的。定居以后，你必须在这个星球上构筑哨岗等一些防御设置，然后建立飞船港来保持和地球的联系。接下来就是一步一步的升级行星，建立起娱乐中心、贸易中心、军事基地等功能建筑，这样一个殖民行星的初期建设就大体完成了。



《银河文明》的战斗系统则和那些传统策略游戏一样，每个作战单位都有固定的 HP 值、攻击力和防御力。伤害设定非常简单，当一艘飞船攻击另一艘飞船时，其攻击伤害值就是用前者的攻击力减去后者的防御力所得出的结果。反之亦然，这样循环往复直到其中一艘船取得胜利或者另一艘船逃之夭夭为止。这样的一个简单的系统让战斗显得更简洁明了，方便玩家做出对比和分析。

同时游戏的 AI 系统也算是一大亮点，这套 AI 系统不仅能准确的计算玩家的移动距离和方位，而且还能运用灵活的策略来对玩家的队伍进行攻击。例如：当你的舰队围攻一个敌人行星时，AI 很可能会偷偷的派出另一支隐形飞船，实行“围魏救赵”的把戏。而且，AI 系统还会发动协同攻击，当你攻击一支敌军的时候，也许它的盟军们正在四周拉起队伍，在你的外围形成更大的包围圈。



游戏画面表现比较普通，但是宏大的背景音乐将宽旷宇宙的效果表现得淋漓尽致，一想到波澜壮阔的宇宙战争即将在其中展开，不由让人热血沸腾！诚然，《银河文明》并不属于主流游戏之列，但相信那些真正的 SLG 精英玩家们能感受到它所散放的光芒。■

■名称 鬼武者 ■类型 动作冒险【AVD】 ■制作 CAPCOM ■代理 育碧 ■上市 2003.3 ■版本 中文版 **A**



来自电视游戏的顶级大作

应该说没有几个人会对"鬼武者"这个名字觉得陌生。这款在PS2上出现的顶级大作在上市之后随即以其秋风扫落叶之势占领了市场，CAPCOM的冒险游戏制作功底在这款游戏中体现得淋漓尽致。在原作推出不久之后，CAPCOM又迅速地开发出了XBOX版本，这就是有《鬼武者》加强版之称的《幻魔鬼武者》，同期GBA版本也有了计划。值得一提的是，香港影星金城伍担当了游戏主角明治左马介的扮演者。对这款电视游戏大作望眼欲穿的电脑游戏玩家也有些盼头了，因为在春节之后游戏的中文PC版本就要在国内上市，玩家所要见到的，就是原作的加强版——《幻魔鬼武者》（国内定名仍然直接称为《鬼武者》）。

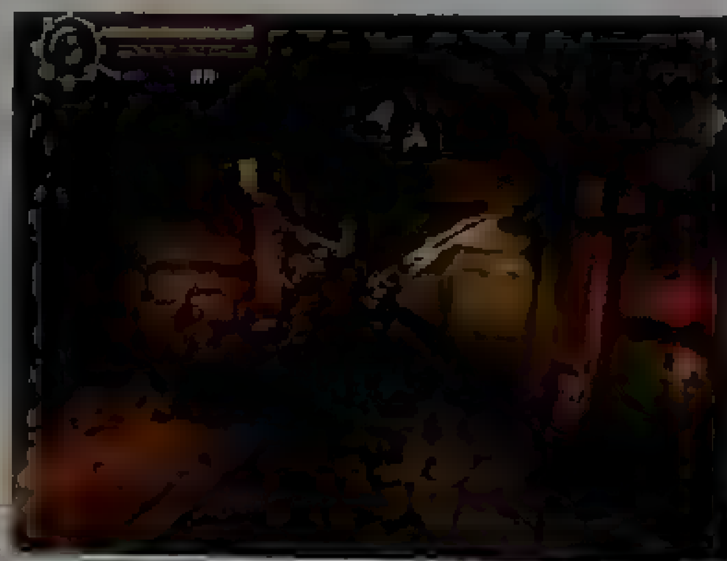


日本战国时期的魔幻故事

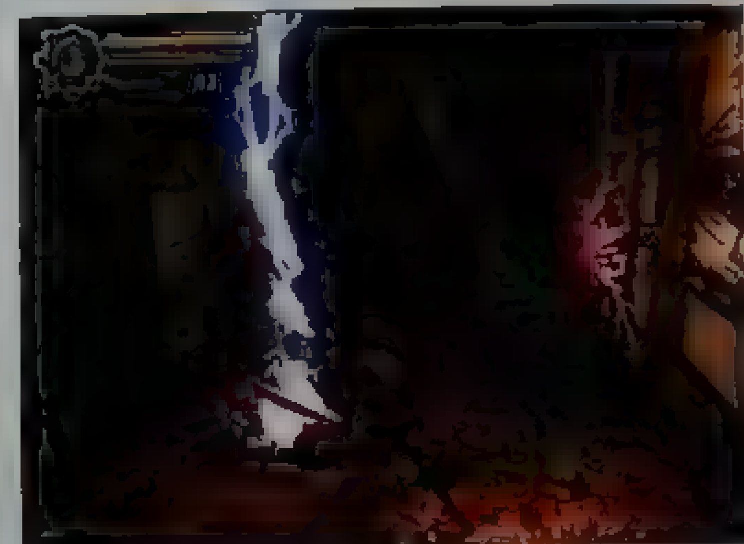
《鬼武者》的故事发生在日本战国时期，永禄3年，名将织田信长在桶狭间战役中被一箭封喉，但是战争却没有因此结束。一年后，一支奇怪的军队开始在日本四处横行，而率领这群战士的居然就是一年前死亡的织田信长。与此同时，公主雪姬被奇怪的忍者抓走，武士明治左马介与他的随从女忍者枫按照留书决定前往稻叶山城天守阁救出公主。但整个事件并非如此简单，在战场上阵亡的织田信长为了获得更强大的力量统一整个日本，他与幻魔王签定了契约，只要完成契约中约定的仪式，织田信长将获得永恒的力量。此时的明治左马介则得到了鬼之一族的委托，他将用鬼的力量战胜幻魔王，救出心爱的公主雪姬，一场封魔的宿命之战就此展开。

独特的动作冒险元素

《鬼武者》之所以能吸引人，最重要的就是游戏中设计的众多独特游戏元素，而这些元素又都是结合着人物的特点来设计的。在游戏里，玩家将随着剧情的发展切换操作左马介和枫两个人。下面就让我们分别来看看两位主角分别做了怎样的个性设计。



左马介：24岁，因明秀家族发生叛乱而离开家族自由的生活。擅长使用刀类武器。作为主角，游戏为其设计了大量独特的元素。这其中包括"魂"、"鬼之笼手"和各种"必杀技"。"魂"与我们平常所说的特殊魔法力有些类似，当玩家杀死敌人之后，就可以吸收敌人所遗下的魂。"魂"的种类共有四种，分别是可以促进主角能力提升的"红魂"，可回复体力的"黄魂"、可回复魔力的"蓝魂"，最后的"绿魂"效果最为独特，主角吸收五个之后可变身为鬼武者，此时将拥有更强大的攻击力，这里还有一点需要注意，敌人也可以吸收"绿魂"，吸收之后它们的能力也将相应增强，而当你消灭他之后也可获得更高的回报。"鬼之笼手"是左马介的特有装备，上面凝聚鬼的力量，该装备有自己的成长设定。游戏里还可以收集各种玉装在"鬼之笼手"上以改变攻击属性，根据不同的属性允许你使用不同的武器，运用不同的必杀技，甚至解决不同的谜题。以上诸元素加起来便构成了左马介特有的战斗能力。



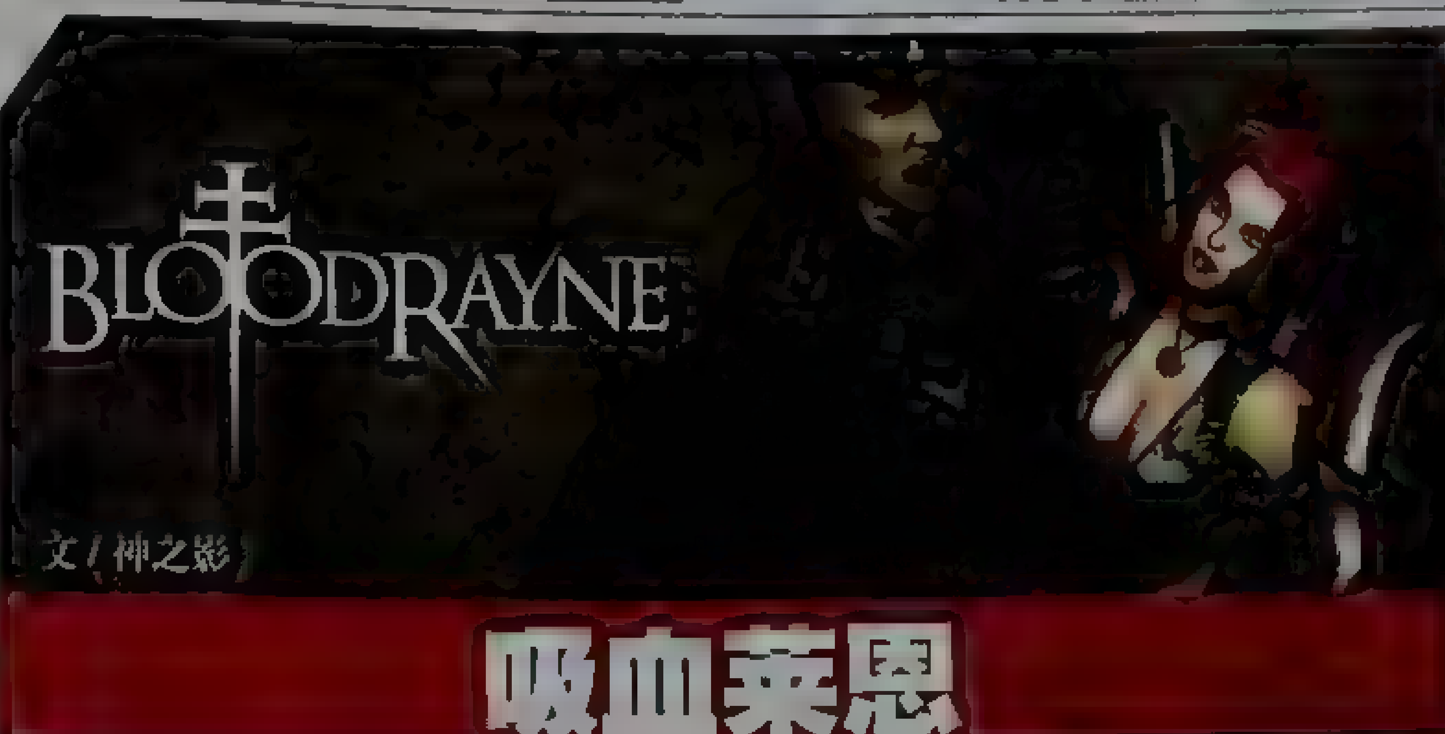
枫：18岁，伊贺的忍者。在游戏里让玩家操作的机会并不多，所以并没有像左马介那么多独特的战斗要素。她身手敏捷，擅长使用小刀、飞刀。作为忍者她有许多华丽的招式，例如可以以柔克刚地将敌人摞翻，再用连续技攻击敌人，或是使用飞刀牵制敌人。这是与左马介完全不同的游戏乐趣。



解谜与隐藏要素

虽然游戏很强调战斗，但是解谜等成分在游戏中还是有相当的比重，与以往"生化危机"系列相似，谜题的难度并不大。作为一款改编自游戏机的作品，爆机奖励自是必不可少，玩家在游戏中可以收集到不少特殊的物品，例如四圣兽之书，即青龙、白虎、玄武、朱雀，每一部书又分成四册；此外还可收集荧石，如果能收集到全部的20颗荧石，再配合爆机时间、杀敌数目、记录存档以及在特殊场景魔幻空间所能到达的层数，玩家在通关之后将得到不同的称号，再次游戏的时候玩家将可以选择特殊服装重新开始。■

■名称 BloodRayne ■类型 动作【AC】 ■制作 Terminal Reality ■代理 未定 ■上市 2003.3 ■版本 英文版 **A-**



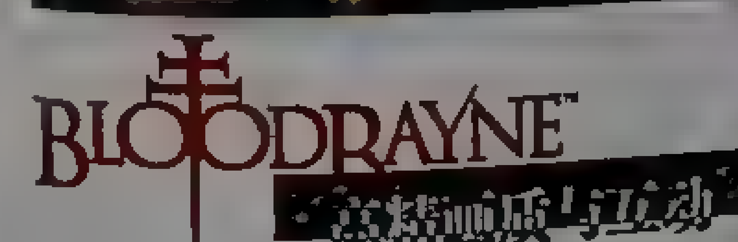
第二次世界大战给全世界的人们带来了沉重的灾难，但五十多年之后，却成为了诸多娱乐作品首选的背景时代，也许是人们仍对那个特殊的年代心有余悸吧。2002年似乎是二战年，以二战为背景的作品相当多，其中比较出名的有，《战地1942》(Battlefield 1942)、《荣誉勋章》(Medal of Honor Allied Assault)、《重返德军总部》(Return to Castle Wolfenstein)，但这些都是以主观视角来表现的，同时也更注重真实性。现在，曾经开发过《女巫布莱尔》(Blair Witch)的Terminal Reality为我们带来了一款第三人称的幻想式二战游戏——《吸血莱恩》(BloodRayne，后文简称BR)。

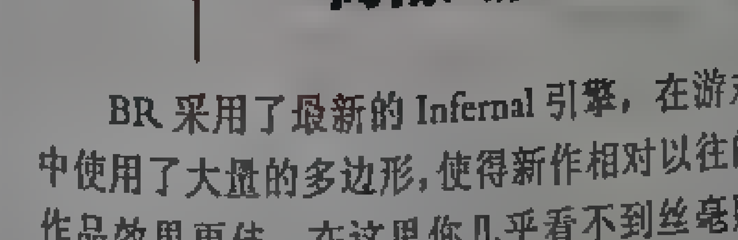


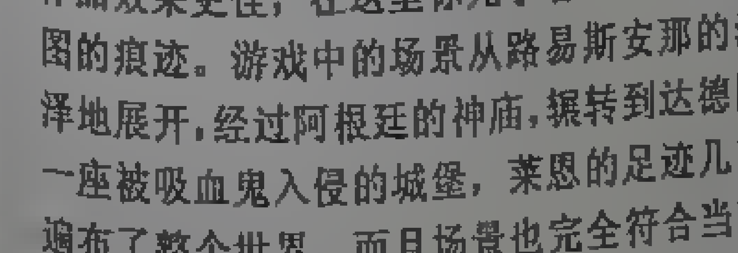
二战时期，法西斯纳粹分子为了实现统治世界的野心，研制了一些不明生物来加强他们的战斗力，并准备用他们来击败盟军。但一个秘密地下组织也创造了一个人类与吸血鬼的超自然结合体，她就是女特务莱恩。莱恩肩负着摧毁全球邪恶力量的重任，一场邪与正的超自然较量就这样展开了……









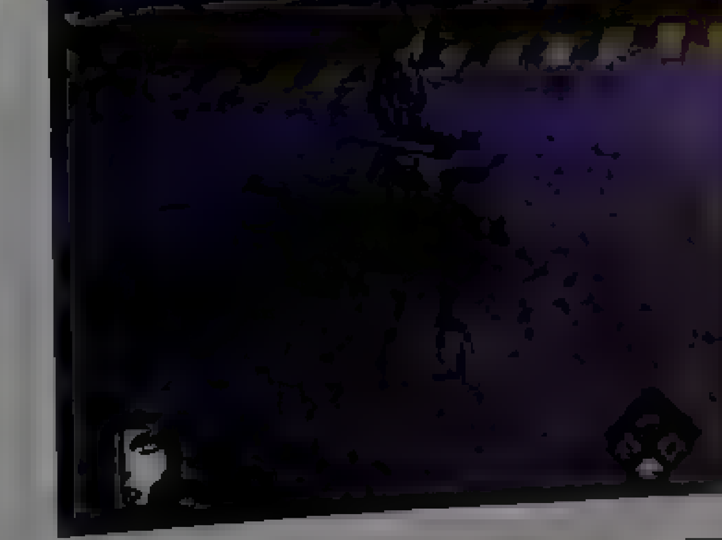


BR采用了最新的Infernal引擎，在游戏中使用了大量的多边形，使得新作相对以往的作品效果更佳，在这里你几乎看不到丝毫贴图的痕迹。游戏中的场景从路易斯安那的沼泽地展开，经过阿根廷的神庙，辗转到达德国一座被吸血鬼入侵的城堡，莱恩的足迹几乎遍布了整个世界，而且场景也完全符合当时的设计风格；人物造型也比较逼真，头发的飘动显得动感十足；第三人称并可自由旋转的观察视角让玩家的视野更加开阔。此外，游戏的互动性也应该给予肯定，如场景中的桌椅等物品都可被破坏，悬挂的德国军旗会因莱恩的触动或风力而卷动，刀和子弹都会在墙上留下清晰的痕迹。



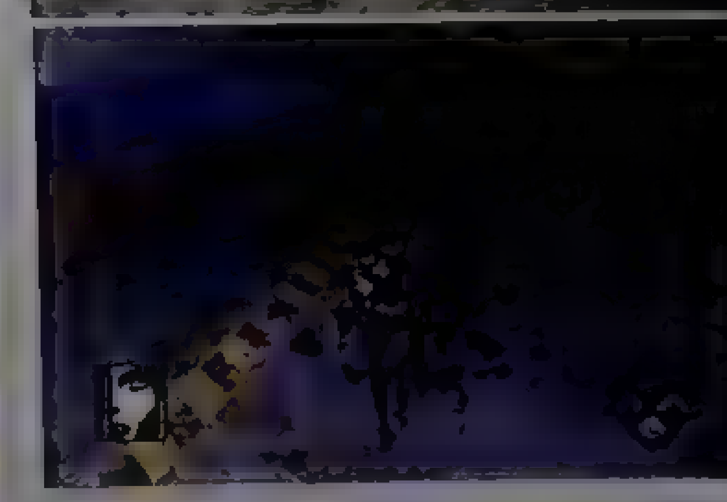
想必玩家最想知道的是莱恩究竟有什么本领能单枪匹马独闯虎穴吧！她力大无穷，反应灵敏，动作迅捷；同时她也拥有吸血鬼的一面，靠吸血来维持生命是必然的，但这里不像《血兆》(Blood Omen)那样把人打死后才去吸他的血，而是直接捕获有生命的作为猎物，被咬过的人将成为莱恩的傀儡，这些情景都符合传统传说中的吸血鬼形象。在传说中，吸血鬼具有诸多超自然的能力，尤其是他们的视觉。BR中的莱恩自然也拥有夜视能力，在任何黑暗的地方，她都能看清楚周围的状况；此外，她的眼睛还能像望远镜那些随意调整焦距，改变视野范围。最值得一提的是，莱恩还能将时间变慢，在速度减慢的枪林弹雨中自由地穿梭。





遇到敌人，除了吸他的血外，战斗是必不可免的。莱恩的手腕上各带有一副短刀，这是她唯一不能丢弃的武器，使用短刀能提高狂暴指数，当狂暴指数和吸血数量到了一定程度时，莱恩将变得异常狂暴，那时的她头脑中似乎只有"摧毁"两字，而同时身体也变得无比强大，即在有限的时间内爆发出非凡的战斗力。游戏中将出现八种符合历史的武器供玩家选择，如手枪、来福枪、微型冲锋枪和火箭筒等等，当然这些装备都将是在战斗中从敌人手上获得的。游戏中的战斗动作设计得异常夸张，莱恩拥有近十种精彩而独特的攻击方式，玩家将在战斗中享受到更强烈的战斗快感，由此也使人感觉莱恩有望成为继劳拉之后又一位著名的女性动作英雄。





BR将推出多平台的版本，PS2、XBOX、GC都已相继发行了，只剩下PC版正蓄势待发。从E3的第一次露面至今，玩家对这款游戏的期望度始终都是只升不降，不久前的官方DEMO也获得了很高的评价。可以说，以往类似的作品在PC上并不多，相信待游戏正式推出之时，应会大获成功吧。■

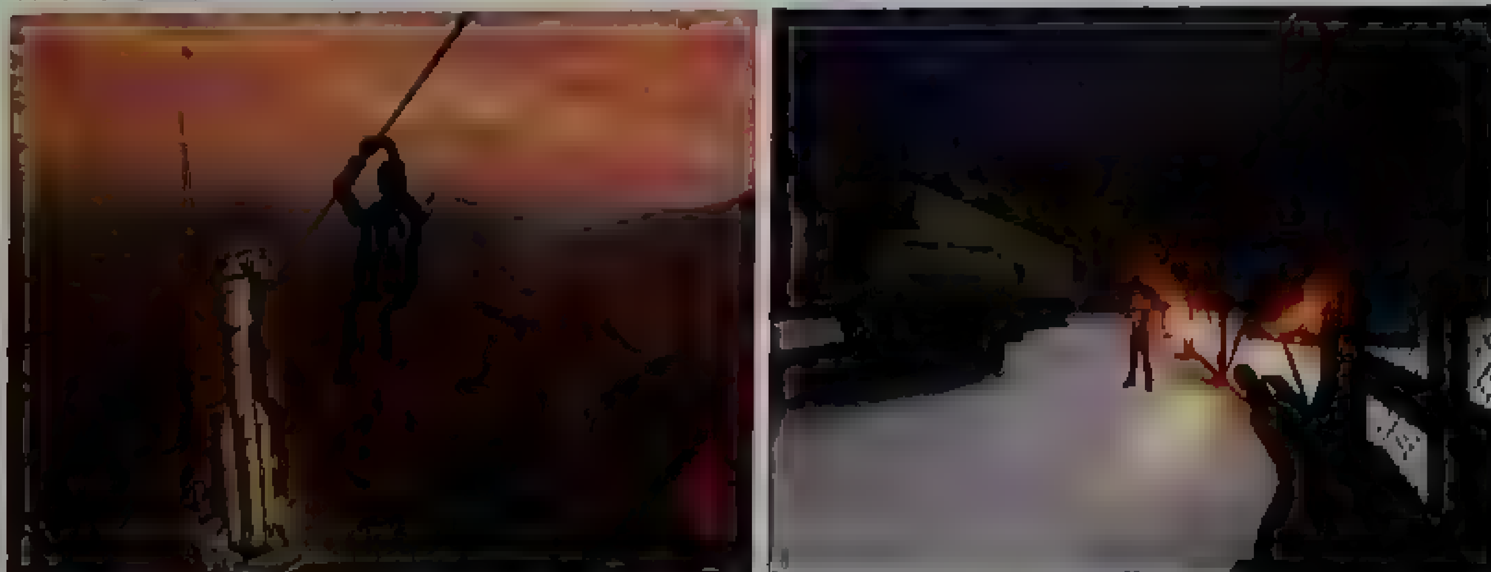
■名称 IGI2 Covert Strike ■类型 动作 AC ■制作 Innerloop ■代理 未定 ■上市 2003.3 ■版本 英文版 B+



两年前，EIDOS 大作《秘密潜入》（IGI）吸引了许多玩家的注意力，正是这么一款游戏展示了第一人称射击的魅力，并深受玩家的好评。也正是由于游戏强大的叫座力，使其工作组 Innerloop 尝到了甜头，他们决定再次重拳出击，打造续集《秘密潜入II秘密打击》（IGI2：Covert Strike，后文简称 IGI2），让喜爱 FPS 的玩家体验新作带来的享受。



苏联瓦解后，原本被军方保存的核武器及相关技术不幸流落民间，成为恐怖分子威胁世界的强大武器，IGI 秘密行动组织发现了一些线索，决定展开行动来打击恐怖分子。游戏紧承一代的剧情设定，玩家还将扮演前英国皇家空军特勤团士兵大卫·琼斯（David Jones），任务是沿着黑市的军事交易活动发展，让世界在危机爆发前恢复和平。这次任务的地点包括了俄罗斯、利比亚和东亚，玩家将会潜入军事机场、港口、军事基地和政府机密机关，而且有机会进入各个军事强国与各个高科技民间机构的组织中，进行特殊的行动。



IGI-2 改进引擎的新特色

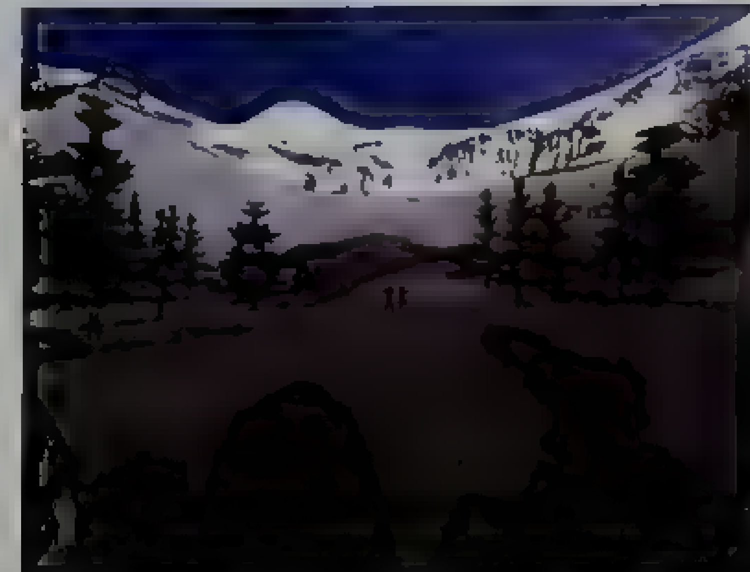
通常 FPS 游戏的制作引擎倍受关注，每款游戏都在引擎开发或选择上花了相当大的功夫，IGI2 也不甘落后，使用了全新的地形引擎，游戏出现的场景包括沙漠、城市、乡村、山地、海滨等等，除去提供了多变的地形外，还设计了气候变化、日夜差别和光线不足的效果，使游戏画面更加逼真。另外，游戏中出现的石头或树木都可作为有效的掩体，玩家可充分利用这个特性，发挥特工应有的能力。从官方提供的截图来看，人物造型、爆炸画面、动作的协调度也有出色的表现。



IGI-2 特工式的作战风格

IGI2 的武器设计也是玩家所关心的，游戏将会有更多更先进的武器出现，具体到何种型号的武器还不得而知，常用武器为刀、手枪、冲锋枪、机枪、狙击步枪、火箭发射器和手雷等，另外还增加了 10 种颇有用处的小装备。此游戏并不是单纯的主视角射击游戏，里面还加入了诸多特工应有的味道，比如监视、刺杀、偷窃、逃亡和强行攻击等等。一代所没有的多人游戏模式终于引入了游戏，其模式与 CS 更为相似，都是团队射击，讲究的是团队间的战术配合，还可以让 32 人同时在线撕杀。





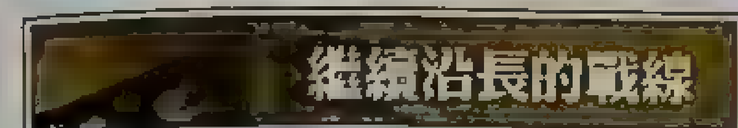
玩过一代的人都会抱怨游戏的 AI 太差，的确一代愚蠢的 AI 使游戏失色不少，特别是对敌人开枪后，旁边的同伙竟然没有任何反应，这种场面让许多玩家失去了游戏的兴趣。但即将出台的 IGI2 相信会让人耳目一新，改进的 AI 使游戏增加了不少难度，敌方士兵将会来回巡逻，遇到不同情况会作出相应的动作和回应。例如，如果玩家杀死一个敌军士兵并且被另外一个士兵发现，那么他首先不是反抗，而是按响警报或者大声呼救，然后玩家就将面对倾巢而出的敌人；在具体作战方面，敌人也不是一味的猛冲猛打，它们甚至懂得埋伏偷袭和火力支援等战术。

从以上各个特性来看，都是对一代存在缺点的改进，意图是让 IGI2 完美地出现在玩家面前，但世界上并没有完美的东西，不知 IGI2 还会留有什么遗憾让以后的三代有发展的空间呢？■

B+ ■名称 Battlefield 1942:Road to Rome ■类型 动作【AC】 ■制作 Digital Illusions ■代理 未定 ■上市 2003.2 ■版本 英文版



著名的 EA 公司有一个习惯，每当它的作品取得不错的成绩后，就会马不停蹄地开发续集。去年秋季的《战场 1942》正是以独创的风格深受玩家欢迎，但只过 2 个月，EA 就发布了资料片《战场 1942：罗马之路》（Battlefield 1942：Road to Rome，后文简称 RTR）的消息，再过一段时间很快就会与玩家们见面，当然前提是不跳票。





单从"罗马"两字就可以看出资料片的剧情是以二战时不甚引人注意的意大利和西西里岛等战役为主。资料片增加了六幅新多人地图，再现的是发生在意大利战场的战斗，如著名的进攻西西里岛的胡斯克战役（Operation Husky）、安记奥战役（The battles for Anzio）、蒙特卡西奥战役（The battles for Monte Cassino）都会一一上演。战场发生在意大利，当然少不了意大利军团，另外又增加了法国军团，这使玩家的选择更加丰富。





大家常见的资料片都是在原版的基础上增设一些任务、功能等等，来增加游戏时间和影响力，但 RTR 与众不同，它在资料片里使用了最新的 Refractor 2 引擎，使得原本已经很出众的画面更上一层楼。从现有的截图来看，意大利建筑、地中海树木和蒙特卡西奥修道院等场景都很符合当时的风格，让玩家目睹了意大利的风采。游戏里的人物造型和作战单位模型都有所改善，惊天动地的爆炸场面和士兵英勇牺牲的残酷场面随处可见。游戏真实度再次得到了极大的提升。

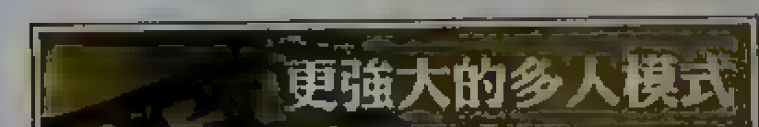




除了增加上面所提的六幅多人地图和英法两军外，资料片还增加了不少东西。在《战场 1942》（Battlefield 1942，后文简称 BF1942）中，有不少玩家抱怨游戏里的武器、作战单位太少，太单一，使游戏可玩度大减。现在，EA 接受了玩家们的意见，在资料片中一口气加了八种新作战单位和三种新武器，满足了那些抱怨的玩家。新作战单位包括了德国的 BF-110 战斗机、英国的蚊式双引擎轰炸机和意大利的鱼雷艇，还有意军、英军和德军坦克及反坦克炮。新武器都是步兵武器，包括一个榴弹发射器、英国的 Sten SMG 冲锋枪和战场最常见的刺刀步枪。从新增的作战单位和武器来看，是为了配合在意大利的战况，力求打造一个近乎真实的战场。

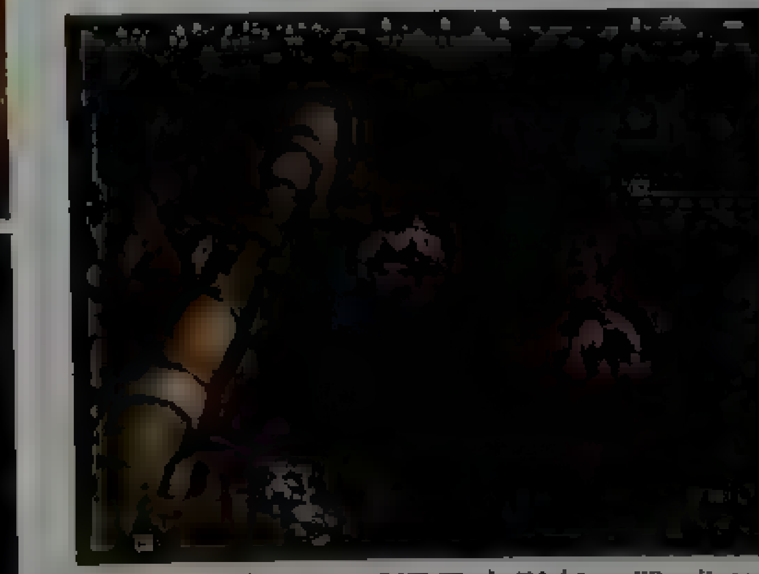








BF1942 的最大特色是它的多人联网模式，这次的资料片把参战人数提升到 64 人，比 CS 的人数还多一倍，让更多的玩家一起体验战争的残酷。单从多人联网模式的游戏性来说，BF1942 完全可以和 RTCW 和 CS 并驾齐驱，成为长久不衰的游戏之一。资料片中还有一项不错的改进，那就是对电脑 AI 的改进，使游戏的难度又增大了，游戏的电脑士兵拥有更聪明的头脑、更精准的枪法和更有利的走位，想要完成任务就得靠玩家之间的默契和配合了，这正是 EA 所希望得到的最终效果。



RTR 的出现无疑又会引起一股"二战热"，已经玩腻了原版地图的玩家更是开始摩拳擦掌，想在意大利战场上大展身手，但目前所能做的就是耐心等待。■



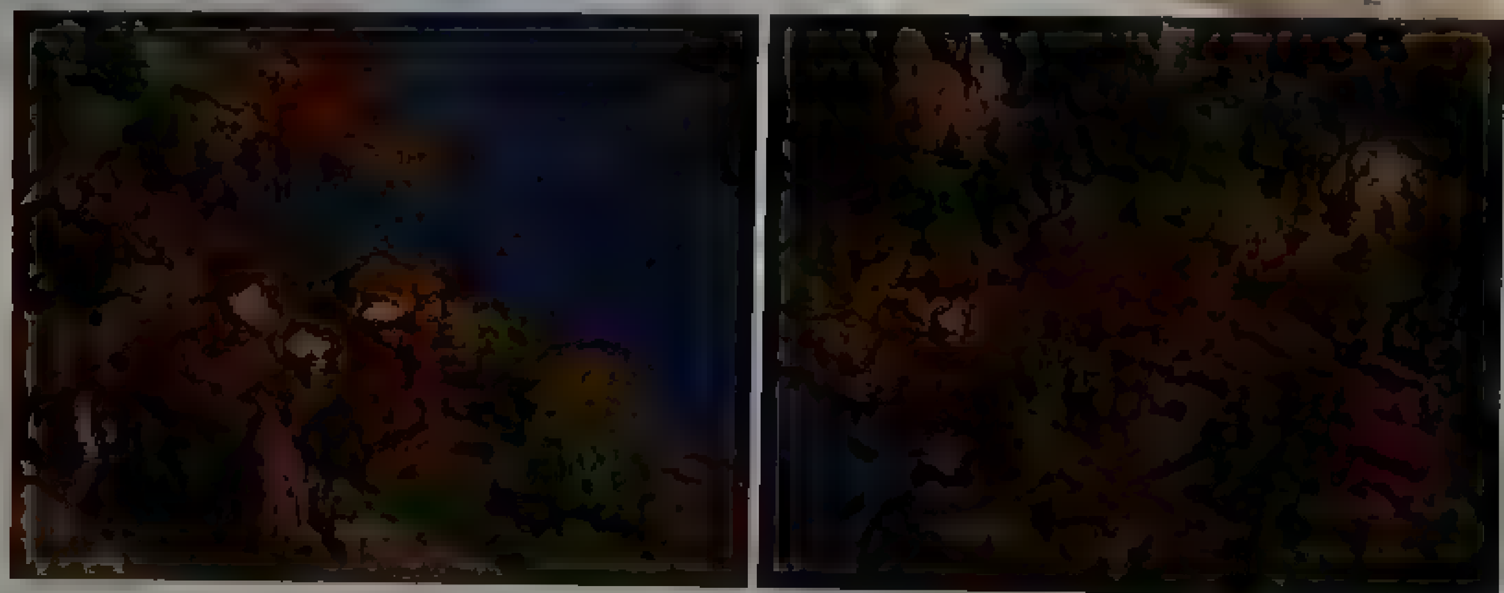
公元1503

初次看到这款游戏的名字，各位玩家一定会有似曾相识的感觉，没错，这就是曾经风靡欧洲的《公元 1602》的姐妹篇。当年《公元 1602》凭借其深厚的文化底蕴和出色的游戏性，在短短一年之内，创下了一百万套的销售业绩，可谓创造了一个不小的奇迹。如今的《公元 1503》踏着前辈留下的光辉足迹而来，凭借其纯正的高贵血统，得到全世界众多玩家关注的目光。

殖民时代的梦想

公元 16 世纪的欧洲，正是一个人们渴望探索未知领域，并开始付诸行动的狂热年代，在王公权贵的推波助澜下，航海探险逐渐兴盛起来。无数冒险家们在听说未知新世界的美妙传闻后，登上了即将远航的帆船，展开了惊险刺激的新大陆之旅。现在，这样一个机会也摆在了你的面前，你将重返 16 世纪，去亲手探索新世界，打造自己的殖民帝国。

如《公元 1602》一样，此次的游戏也将从海上旅程开始，冒险以开拓未知的新世界为目的，你必须找到资源和宝藏，建立起一个强大的殖民帝国。随着开拓的步伐，你会逐渐在四个完全不同风格的场景中展开游戏，并与 AI 控制的其他文明展开对抗。游戏一共包含了 9 个不同的文明，除了欧洲的西班牙、荷兰等殖民国家外，还包括了津巴布韦、阿兹特克等非洲和美洲的土著文明（不知是否可以率领落后的文明展开反殖民的战略？值得期待），每一个文明都拥有其特殊属性，包括建立王国的位置及喜欢交易的货物等等。



生产、贸易和战争

《公元 1503》绝不是一款只需要构建简单的造兵建筑，然后依靠人海战术就可以无往不胜的游戏。你必须构建一整套相当复杂的经济体系，还需要使它良性的运转起来。在这个经济体系里，不可能象在某些策略游戏里一样，将一棵大树直接变成一艘帆船，必须严格遵循的生产流程和环节，才能生产出你所需要的东西。只有当社会生产出的物品可以满足人民的需要时，你才有余力去实现其他的设想，战争或者扩张。



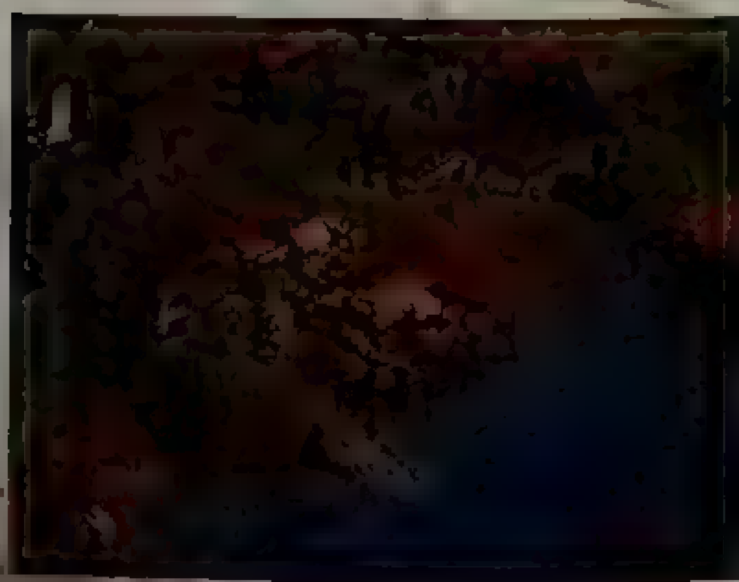
贸易也是非常重要的一个环节，你甚至可以通过贸易进行经济侵略、经济控制、实力消耗，甚至是和平颠覆。在游戏中，你可以选择几种不同的方式与对手来进行贸易，最简单的方法当然就是签订贸易合约，然后公平交易。当然，这种平等的贸易往往就不能如你所愿，这时也许就需要发动战争来解决问题了。战争不是万能的，但没有军队是万万不能的，即使没有害人之心，也要具备防人之力，况且游戏中的某些文明本身就具有相当的侵略性，这迫使你必须要拥有一支实力强大的军队，才能面对种种不可预测的挑战。



有些落伍的 2D 画象

在 3D 技术席卷天下的今天，《公元 1503》仍然采用了 2D 画面，这使它在图象技术方面显得有些落伍，不过，从目前发布的截图来看，画面绘制的还是非常精细的：热带岛屿、皑皑雪野，甚至是荒芜的沙漠，都表现得非常细致，再加上 250 多种外型真实的建筑以及单位，整个游戏从外观上看还是可以说得过去的。

这款游戏正式发行时将会有两个英文名称：《ANNO 1503》和《1503 A.D.》，前者将作为全球发行的游戏名称，而后者将是美国版本的名称。它所具备的深度策略性相信可以满足每一个战略型玩家的需要，创造一个属于自己的"日不落"帝国不再是梦想。■



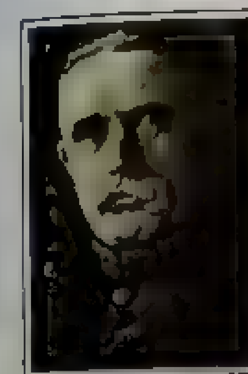




1914:伟大的战争

谈起 WAR GAME，大家第一个想到的是二战；谈起 FPS，还是会让人想到二战。我们似乎已经忘记了在 1914 年到 1918 年，还有另一场席卷世界的巨型战争：第一次世界大战，它被西方史学家们称为"The Great War"（伟大的战争）。作为地球上第一次大规模、大范围的全面战争，当然有开发一些作品来重现它的必要。Trinode 用回合策略+3D 图象的奇怪组合，完成了这个任务。这就是《1914：伟大的战争》（1914 The Great War）。

你是一名师长



与历史事实相吻合，游戏里的两大派系分别是德、奥为主的同盟国军和由英、美、法三国组成的协约国军，每一方都有 15 场任务战役。在《1914：伟大的战争》里，你并非象在"文明"里那样充当战略家的角色，也不是如"盟军敢死队"或者《战地 1942》里那样作为一个队长或者小兵出场，而是一个介于其中的身份，如果要形象说明的话，应该是一个师级或者旅级指挥员吧！从这个角度上看，《1914：伟大的战争》与当年席德梅尔大师的《盖茨堡之役》非常相似。

具体来说，战斗时，你需要掌控一支由若干战斗集团组成的军队，但是你不能对画面里的每一个士兵或者车辆、飞机进行单兵指挥，只能控制一小队的人来发布你的命令，而实际的作战结果如何还要受该队士兵的随机表现而决定。这与实际的战争环境是非常相似的，师级指挥员只能把他的命令传达到下级作战单位的指挥官，而不会具体决定某一挺机关枪该放在什么位置。


连队沿河布防

多兵种混合作战



游戏里的 60 多种作战单位取材于一战中各国的真实装备，坦克、装甲车、战斗机、炮兵、骑兵和步兵都会出现，不过因为是第一次世界大战，战斗主力还是炮、步、骑三大类，其他装甲部队、空军只是作为辅助。除了移动和战斗以外，一些兵种还各自有一种或多种实用性较强的技能，如建造路障、抢救伤员、修理和运输等等。作战单位种类虽然繁多，但在战场上的两军中也难免会出现相同的兵种，为了避免视觉的错误，每个作战单位上加了一个代表性的图标，例如德军的标志是黑白十字形，英军的是三色靶形。每场战役结束后，你可以对部下的各小队进行休整、补充装备，使你的人马更加精锐无敌。游戏还有多人联网模式，最多可以支持 4 人同时在线战斗。


炮兵是一战的主力兵种

罕见的 3D 回合策略游戏

《1914：伟大的战争》采用了全 3D 的画面，这是回合策略游戏中可是非常少见的（《装甲元帅III》中的 3D 也不过只是单位模型 3D 而已）。据开发者称，该游戏每一幅地图都是根据当时当地的实际情况精心构成，阵地、高地、沟渠、河流都在它们原来的位置上——就象 1914 年的某个早晨那样。一眼看去，场景里的建筑和树木造型还算可以，动态效果包括每一次开枪和爆炸都会出现的火花，还有燃烧物上冒起的一缕缕黑烟。作战单位模型比场景显得更精致一点，设计得有模有样，很容易就能分辨出是什么兵种，使用了何种武器，就连身上的水壶、皮带和飞机上的驾驶员都清晰可见。值得一提的是，人物动作的一些细节做得非常出色，譬如玩家命令：连队用手雷攻击，连队长官就会做出大喊的动作，对部下发令，士兵们立即解下手雷，按照标准投弹动作扔出，感觉非常有战争气氛。



战争类游戏很多，其中也不乏精品，但是既能让大家享受到指挥的乐趣，又能欣赏具体战争场面的作品确实不多。当年的《盖茨堡之役》和"近距离作战"系列有过这样的尝试，但是由于没能引入 3D 引擎，所以视觉效果上大打折扣。希望《1914：伟大的战争》能给我们带来这种奇妙的享受。■

■名称 Harbinger ■类型 动作/角色扮演[ACRP] ■制作 Silverback ■代理 未定 ■上市 2003.02 ■版本 英文版

A

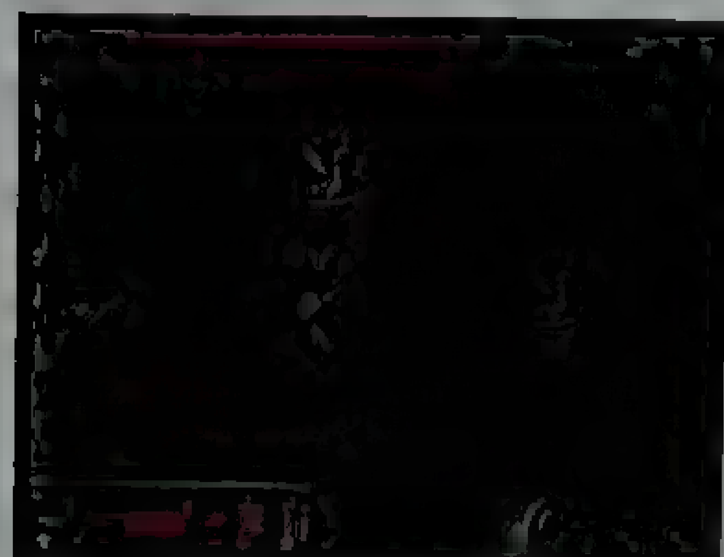


先驱号

魔幻、奇幻、神话、历史是RPG们天然的素材，而科幻题材的RPG就可谓是凤毛麟角了。正因为如此，每一款科幻RPG的推出，都意味着一次需要勇气的冒险。现在，又有一群冒险者来了：Silverback是一个很年轻的游戏开发团队，他们即将推出自己的处女作——以未来世界为舞台的ARPG，《先驱号》(Harbinger)。

一艘巨大无朋的飞船

不知道大家注意到没有，这款游戏的名字听起来似乎是一艘船。事实上，所有的故事就是在"先驱号"——这艘庞大到连行星也相形见绌的飞船上展开的。一场突如其来的浩劫使人类生存的太阳系遭到毁灭性的打击，一切文明都被毁灭，只残留下一片废墟，而幸存者们登上了这艘飞船，建立起新的人类社会。为了达到某个不可告人的秘密，飞船的统冶者在各星系之间逡巡，大肆搜寻奴隶，并进行神秘的实验……终于，有一小部分奴隶摆脱桎梏，逃离实验室，在飞船的一个荒废角落里建立起反抗者的基地。你要扮演的角色就是起义者中的一员，在与前来围剿的敌军展开斗争的同时，逐渐地发现奴隶事件的幕后的阴谋。





完全开放的故事线

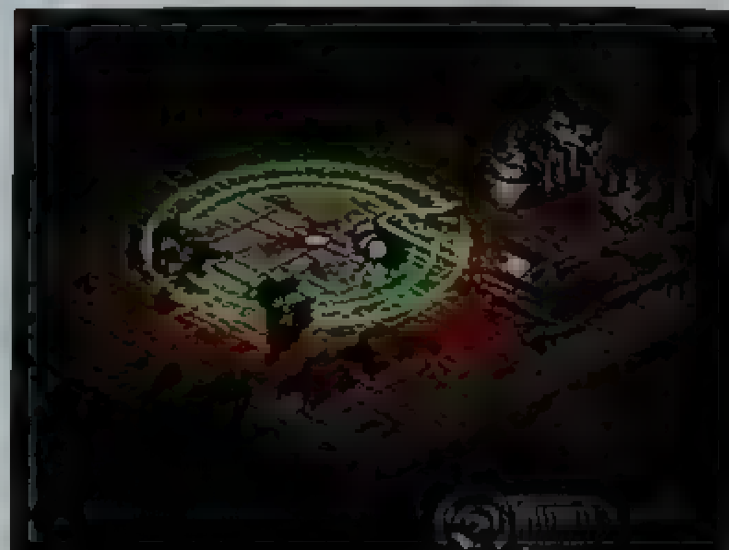
刚刚所说的只是一个大致的骨架性情节，其实在游戏中，任务的走向是完全非线性的，一切都只根据你所做的事来形成互动。例如游戏中有这么一段情节：Herp是一种怪异的小生物。有一个叫做Wik的BT家伙非常爱吃Herp，因此把捕获来的Herp卖给他是一种赚钱的好办法。但是如果你不慎把Herp的卵卖给Wik，你便会发现他竟然能学会饲养Herp！从此以后，你就失去收购Herp的主顾了。但事件连锁并未结束，有一天Wik死掉了，Herp的繁殖失去控制，NPC们因此谴责你，并且提高装备的价格，直到你消灭了所有滋生的Herp。如果你一直不清除Herp，那么这些小怪物就会吃掉其他的NPC，而你就会陷入孤立无援的地步。

游戏故事设定在未来世界，因此供你选择的角色当然不是骑士或者魔法师，而是人类、机器人和外星人(Culbine)。不同的角色在游戏中将与不同的NPC发生互动事件，不过最终的目的却是一样的。当然，区别不仅仅是剧情上的，三位角色在能力和可以使用的物品上，甚至是界面上，也是完全不一样的。

2D效果一样会让你惊叹

《先驱号》虽然是一个2D画面的游戏，但是制作者并不排斥先进的3D技术。用他们的话来说，就是"我们只是从3D中获得了更出色的2D效果。"从官方提供的截图来看，游戏的2D表现力已经达到了非常高的水准，那些机器身上泛出的金属质感令人惊叹。动态光影效果在所有的场景里展现，当你被不同的角度的灯光照射时，会出现浓淡不同的数个影子。如果是有色光照射的话，物体的颜色会因接收了彩色光源而产生相应的变化。

目前，游戏制作已经进入最后阶段，开发小组的后期工作是对细节方面的改进，如医疗包会自动装备使用。如果没有足够的空位存放新物品，那么物品将自动排列以便腾出合适的空间。不知到了游戏发售的时候，能否真正实现以上功能。





另外，开发者并不打算制作多人游戏模式，Silverback认为他们制作的是一款纯粹的单人游戏，在这里，玩家就是核心，就是主宰，因此他们不愿意设置出多人游戏来冲淡这种效果。尽管发行商DreamCatcher已经多次向他们提出要求，但他们仍不改初衷。在所有游戏都要打上"网络版"标签的今天，Silverback的做法的确是非常之有个性。■



B

■名称 Far West ■类型 策略|ST| ■制作 Greenwood ■代理 未定 ■上市 2002.12 ■版本 英文版



大西部

各位玩家，又一款美国西部题材的游戏开场了！喂……那边那位戴万宝路帽子的兄弟，你为什么拔枪？射击?啊?不，不，这次的西部游戏可不是要让大家消灭土匪，保卫列车或者拯救美女，而是换个角度——



另一只眼睛看西部

《大西部》所模拟的是大开拓时期的美国西部。说起西部，诸位可能不禁地联想起头顶帽子、腰别手枪、跨上马背、挥舞鞭子的牛仔们，的确，他们的形象已深入人们的脑海！《大西部》正是以其独特的视角，展现了牛仔们的生活，不过，玩家不是扮演牛仔，而是扮演牛仔们的头儿——农场主。不是扮演豪迈剽悍的牛仔，而是大腹便便的农场主(他们似乎总是大腹便便的)，是不是令你失望了呢？先不要叹气，难道你不想用另一只眼睛看西部，从一个前所未有的视角来了解牛仔的生活吗？

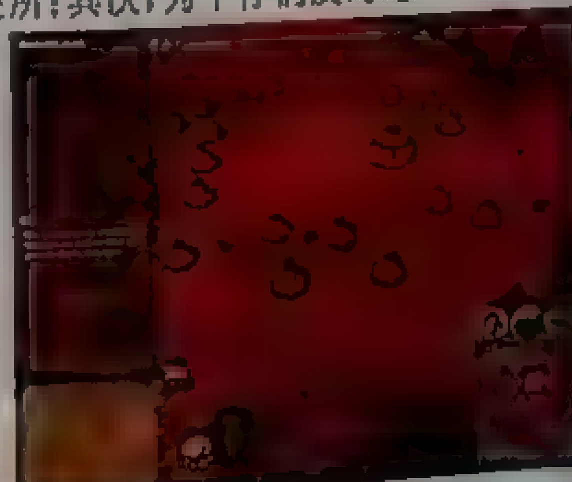
说起牛仔，似乎人们除了他们的枪、他们的酒、他们的野性以及他们的牛仔裤外，就没什么其它了解了。但是，他们为什么被称为牛仔呢？呵，其实牛仔就相当于中国的放牛娃(可惜这个名字很不酷)，不过一个是在青山绿水间，一个则是在漫漫黄沙的平原上。当牛仔们常年四季地在外为农场主看护牛群时，逐渐形成了一些工作习惯：帽子既遮太阳、也挡风沙；厚厚的牛仔裤能经得住艰苦气候的折磨；腰间的手枪是干嘛的呢？要知道，牛仔们的放牛可不象吹笛子的放牛娃那样轻松——窥视牛群的不仅有强盗，还有狼，现在你明白为什么要备上手枪了吧！





当上牛仔们的头儿

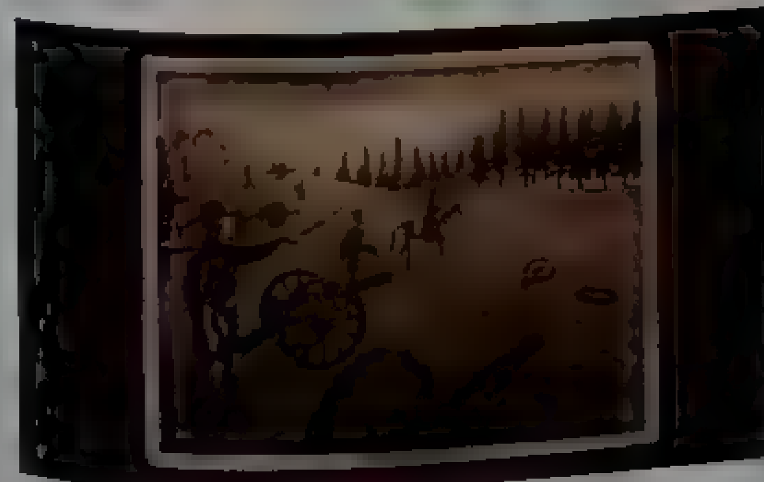
当然，游戏并不是让你看西部牛仔电影，你的目标是在法制尚未建成的西部，经营好一片农场，在赚取财富、赢得社会地位的奋斗过程中，你将能够自然而然地全方位地观察到牛仔们的生活——虽然这并不是游戏的目标。起初，你仅拥有一小片农场和几名牛仔，为了将农场发展起来，你必须畜养牛群、种植谷物，前者在经济上尤为重要，因为通过卖牛的贸易是相当有利可图的。放养牛群除了圈定河流边的关键放牧地点外，激励牛仔是最需操心的事情，因为牛仔们都是人，不是牛，他们可是有感情的。首先，你得为牛仔提供住所，一个房子的容纳人数有限，随着所雇佣的牛仔数目的增加，你必须建造新的住所；其次，为牛仔们及时送上豆子和咖啡，这就是他们的日常食物；再者，给予牛仔的放松时间，允许他们偶尔去沙龙喝酒，这能重新振奋起他们被风沙和危险磨累了的神经。



管理农场比开枪更有趣

作为农场主，你并不是孤立地存在着。农场附近肯定会有座城镇，那儿有商店、沙龙、银行等公共设施。你需要从城镇获得额外的资源，包括更多的牛仔、更多的牛、四轮马车等等。经过一段时间的经营，你的牛群逐渐庞大，这时候你可留意寻找特定的贸易站，来出售一部分牛，赚取利润。获得的资金则用来扩大农场和牧场、建造仓库以存放日益增多的谷物、雇佣更多的人手，甚至到城镇里展开与州长交谈之类的社交活动来提高社会地位。由于经营总存在风险，你必须依靠不同特长的牛仔来应付不同的风险。对付野狼和强盗，依靠射击技能高的牛仔；而在牛群放牧的方面，则依靠熟知牛群脾性的牛仔。

《大西部》采用了3D技术来展现大家熟悉的美国西部风光，画面的基调是黄色的。在强悍引擎的支持下，牛群们扬蹄飞奔的壮观场面、牛仔们挥鞭吆喝的豪迈、危险逼近时的紧张刺激和贸易成功后的幸福成就，均能真切地感受到。有趣的是，游戏支持多达4人的联线游戏，这样爱好者们将能有幸和朋友们较量一番谁更擅长搞经营了！喜欢西部、喜欢牛仔、喜欢财富的玩家，不妨试一试这部创意独特的游戏。■







国内上市星运表

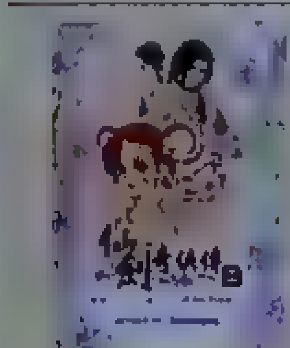


再续经典奖

- 名称 轩辕剑 Online
- 出品 网星艾尼克斯
- 类型 OG
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2003/01/07
- 价格 ¥35

大宇资讯的《轩辕剑》系列开发至今，已经有十一年的历史，在这个漫长的过程中，《轩辕剑》早已不仅是一款游戏，更成为一种文化的象征，成为中文角色扮演游戏中的经典之作。

这款《轩辕剑Online》就是DOMO小组在《轩辕剑》单机系列的基础上，运用《轩辕剑IV》3D引擎，历时两年精心打造的又一柄“轩辕神剑”。网络版继承了单机系列古朴优美的水墨画风和远古神话的背景，遵循着自古以来“天地之性人为贵”的文化精髓，更是首创以人为重。此外包括妖壶和梦境的精彩设定、任务独占模式的VIP享受、力求完美的宝石收藏系统、古典优美的游戏氛围、体贴人性的界面操作，种种小地方的精细和匠心，会让玩家在游戏的同时不断获得一个又一个惊喜。



千呼万唤奖

- 名称 仙剑奇侠传II(珍藏版)
- 出品 寰宇之星
- 类型 RP
- 语种 中文
- 容量 5
- 发售 2003/01
- 价格 ¥129

既然获得了“千呼万唤奖”，就说明它绝不可能轻易的现身，那就让我们再来呼唤一次吧，啊啊……

1月6日，我参加了寰宇之星在京召开的一周年庆典，会上仙剑之父姚壮宪先生再次信誓旦旦的说《仙剑II》会在今年1月上市，看来这次是真格的了。喜欢这口儿的玩家可要做准备了。

目前版本规格价格都已经基本确定了，是选择标准版还是珍藏版就看您自己了。提醒一句，珍藏版是限量的，想收藏的朋友最好及早动手。还有，寰宇之星最近发来消息说，两个版本都又追加了一张光盘，不知是些什么东西，还是您自己去发掘吧。

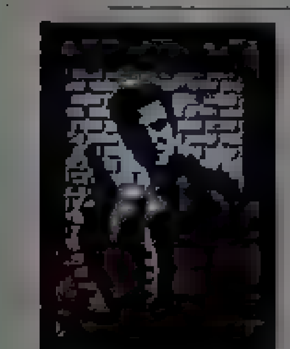


热血沸腾奖

- 名称 极品飞车－闪电追踪II
- 出品 美国艺电
- 类型 RAC
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2003/01
- 价格 待定

这两年美国艺电的东西在中国都有些难产。可对于这样一款即不会有色情也不会有暴力的游戏来说，国外发售这么久了而国内的玩家还无缘见到正版真是让人不解了!?

据悉，和前作《闪电追踪》一样，这款续集也将包含警车阵容，玩家要做的就是一路狂奔，摆脱追击。除了原有的游戏模式外，这款续作中还会出现一种名叫top cop的新模式，在这种模式中，玩家将扮演公路巡逻员，三十场比赛等着玩家去拼搏。游戏提供了二十多条赛道，出现在游戏中的豪华跑车也有二十几种，目前已确认的有法拉利360 Spider、宝马M5、Z8、Lamborghini diablo murcielago、保时捷Carrera GT、梅赛德斯奔驰CL55、CLK GTR、莲花伊利斯、美洲虎XKR等。游戏的连线模式最多支持八人进行游戏。



绝对酷毙奖

- 名称 英雄本色
- 出品 新天地
- 类型 ACT
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2003/01
- 价格 ¥25

下面向大家推荐几款新版本的老游戏，这就是新天地近期即将推出的最新一批普及版，除了价格便宜之外，最吸引人的地方就是这几款游戏都十分经典。《英雄本色》是其中的一款。

三年前的一个晚上，当年轻的纽约警官麦克斯·佩恩回到家中时，发现自己的家人已被一伙吸食了一种鲜为人知的毒品的暴徒残忍杀害了。而现在，这种叫瓦尔基里的毒品已经像瘟疫一般席卷了整个纽约。麦克斯·佩恩决心为家人报仇，并阻止这场浩劫

游戏中的人物塑造十分细腻，场景刻画也细致入微，加上电影《黑客帝国》式的运镜方式和动作设计，可以带给玩家前所未有的震撼，堪称动作美学与游戏结合的最高境界。

育碧软件

Tel 021-58788969-241 E-Mail help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	[illegible]	发售日期	价格[元]
家园外传 星际原动力	Strategy First	RTS	英文	1	2002/12/11	49
驱逐舰指挥官	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/12/11	49
新铁路大亨	Ubi Soft	SI	中文	1	2003/01/07	49
恐惧杀机	Ubi Soft	ACT	中文	1	2003/01/07	49
龙穴历险记 3D	Ubi Soft	ACT	英文	2	2003/01/07	49
捍卫雄鹰之 IL2 战机	Ubi Soft	SI	中文	1	2003/01/09	49
疯狂摩托 II	Microsoft	RAC	英文	1	2003/01/09	49
宠物情缘之我爱猫猫	Ubi Soft	ST	英文	1	2003/01/16	39
宠物情缘之我爱狗狗	Ubi Soft	ST	英文	1	2003/01/16	39
龙战士IV	Capcom	RP	中文	1	2003/01/16	49
幽灵行动－石破天惊	Ubi Soft	FPS	中文	1	2003/01/23	39
黑色豪门	Ubi Soft	AD	英文	1	2003/01/23	49
魔域帝国－雪狼传说	Ubi Soft	RTS	英文	1	2003/01/23	49
绝世宝贝	Ubi Soft	–	英文	1	2003/01/23	49
反斗奇兵	Monto Cristo	ST	英文	1	2003/01/23	49
血色苍穹	Microsoft	ACT	英文	1	2003/01/23	49
帝国时代黄金版	Microsoft	RTS	中英	2	2003/01/23	49
潘多拉魔盒	Microsoft	PUZ	中英	1	2003/01/23	49
星际游骑兵	Microsoft	ACT	中英	1	2003/01/23	49

天人互动

Tel 010-84975388 转 167、168、169 E-Mail support@biggamer.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	[illegible]	发售日期	价格[元]
二战风云 战俘	Codemasters	ACT/AD	中文	待定	2003/01	49
文明III 游戏世界	Infogrames	ST	中文	2	2003/01	49
魔剑	En-Tranz	OG	中文	未定	2003/01	待定
科林麦克雷拉力赛III	Codemasters	RAC	英文	未定	2003/02	待定
重返德军总部 深入敌后	Activision	FPS	英文	未定	2003/02	待定

怡采科技

Tel 010-82650010 E-Mail caile@echoicetech.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
侠盗罗宾汉	WANADOO	RTS	中文	1	2003/02	57
无人永生 II	Sierra	FPS	中英	2	2003/03	57
离子风暴	WANADOO	FPS	中文	2	2003/04	待定

奥美电子

Tel 010-82657905 E-Mail aec@aomeisoft.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
孔雀王	Uritec	MMORPG	中文	待定	待定	待定
魔兽争霸III[简体中文版]	Blizzard	RTS	中文	1	2002/12	108
异形II 原始猎杀	Sierra	FPS	中文	待定	2002/12	68
地球时代 征服的艺术	Sierra	RTS	英文	待定	2003/01	待定
魔戒 指环王	Universal	ACT/AD	英文	待定	2003/01	待定
皇帝 中国之崛起	Sierra	ST	英文	待定	2003/01	待定

寰宇之星

Tel 010-82650151-105 E-Mail kefu@unistar.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
异域狂想曲	奥汀科技	SL	中文	3	2003/01	49
仙剑奇侠传II[标准版]	大宇资讯	RP	中文	4	2003/01	69
仙剑奇侠传II[珍藏版]	大宇资讯	RP	中文	5	2003/01	129
三国群英传IV	奥汀科技	SL	中文	2	2003/01	49
三国群英传IV[珍藏版]	奥汀科技	SL	中文	3	2003/01	108
梦幻水族馆II 梦幻海洋岛	全景软体	ST	中文	2	2003 一季度	39
正宗麻将III	大宇资讯	TAB	中文	1	2003 一季度	29
圣女之歌II 撒雷母天使	风雷时代	RP	中文	待定	2003 一季度	待定
幻想三国 神州游侠儿	宇峻科技	RP	中文	待定	2003 二季度	待定
征天风舞传	弘煜科技	RP	中文	待定	2003 二季度	待定
超时空英雄传说IV	宇峻科技	ST/RP	中文	待定	2003 三季度	待定
魔幻骑士	大宇资讯	RP	中文	待定	2003 三季度	待定
仙剑奇侠传III	大宇软星	RP	中文	待定	2003 年底	待定
轩辕剑IV外传	大宇资讯	RP	中文	待定	2003 年底	待定

新作速递 HOT EXPRESS 国内上市星运表

光谱资讯

Tel 62969069/70/71/72 E-mail sevice@ttime.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
交通英雄	光谱博硕	ST	中文	2	2003/01	48
天下霸图	光谱博硕	ST	中文	2	2003/01	48
发明工坊	工画堂	ST	中文	1	2003/01	待定
古文明时代	enlight	ST	中文	1	2003/02	待定
创业王	光谱博硕	ST	中文	待定	2003/03	待定
文化II	JoWood	ST	中文	待定	2003/03	待定

世纪雷神

Tel: 010-62142685 E-Mail:quake@263.net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
实况足球经理	Jowood	ST	中文	1	2003/01	48
真实战争黄金版	OC Incorporated	RTS	中文	2	2003/01	48
丛林之狐	Take 2	ACT	英文	待定	2003/01	待定

欢乐艺派

Tel 010-62658399 E-Mail bw@epiegame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
妖怪与乡巴佬	Cryo	ST	中文	1	2002/12	29
黎明之光	NMG	RP/SL	中文	1	2002/12	29
大秦悍将·简体中文永久版	欢乐亿派	FPS	中文	1	2002/12	29
末日星河	Lemon	RTS	中文	1	2002/12	29
抗日 血战上海滩(暂定)	欢乐亿派	FPS	中文	待定	2002/12	待定

美国艺电

Tel 010-64100888 E-Mail eachina@ea.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
极品飞车 闪电追踪II	EA	RAC	英文	1	2003/01/15	待定
NBA Live 2003	EA Sports	SP	英文	1	2003/01/15	待定
荣誉勋章:奇袭先锋	2015	FPS	中文	1	2003/01/15	待定
模拟城市:新世界	Maxis	ST	中文	2	2003/01/15	待定
F1 2002	EA Sports	RAC	英文	1	待定	待定
公元 1503	SunFlowers	ST	中文	待定	待定	待定
命令与征服·将军	Westwood	RTS	英文	2	待定	待定

娱动工场

Tel 010-88111688 E-Mail support@xgameworks.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
夺宝奇兵	娱动工场	PUZ	中文	1	2002/12	19
皇家纹章	娱动工场	SRP	中文	1	2002/12	39
噢,我的音乐	娱动工场	PUZ	中文	1	2003/01	待定
盟军特种兵	Monolith	SRP	中文	1	2003/01	39

新天地

Tel 010-62862042 E-Mail support@suntendygame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
盟军行动之猎杀虎王	Infogrames	ACT	中文	1	2003/01	49
异域惊魂曲	Interplay	RP	中文	3	2003/01	25
英雄萨姆II	Take 2	FPS	英文	1	2003/01	25
秘密潜入	Eidos	FPS	英文	1	2003/01	25
赏金奇兵	Infogrames	RTS	中文	1	2003/01	25
英雄本色	Remedy	ACT	英文	1	2003/01	25
情归故里	ALCO	AD	中文	1	2003/02	49
圣界之奇迹	Exe-create	RP	中文	1	2003/02	48
吸血迷情	Exe-create	RP	中文	1	2003/02	49
世界新秩序	Project3	FPS	英文	1	2003/02	49
天使小夜曲	工画堂	AD	中文	2	2003/02	49
梦之翼	KID	AD	中文	3	2003/02	69

注:《国内上市星运表》中列出的上市信息均为各大游戏公司提供，仅供参考，如有时间、价格或其他变化完全是厂商行为，我们会进行追踪报道。



孤胆英雄奖

- 名称 秘密潜入
- 出品 新天地
- 类型 FPS
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2003/01
- 价格 ¥25

带着世界上最好的单兵作战武器，潜入是欲引发核战争的地下恐怖组织，创造属于你拯救世界的新传奇。这个传奇的就是你!引人入胜的故事情节、紧张刺激的游戏过程，令人无暇喘息。独特的游戏场景提供了广大的全景地形和无极限缩放功能。玩家可使用多种不同的交通工具，包括坦克、装甲运兵车、喷气式战斗机和直升机。真实的战术装备和软件——12种特种部队武器以及可与间谍卫星进行通讯的野战PDA，所有武器都基于英国空军特种部队的权威数据制作。有了这些专家的法宝，加上你的聪明才智及勇敢精神，想来完成任务也不是什么难事。怎么样，准备好了吗?

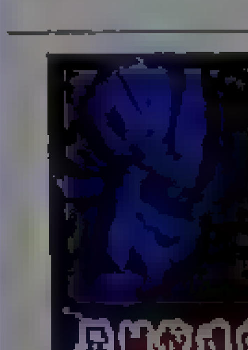


最佳模仿奖

- 名称 赏金奇兵
- 出品 新天地
- 类型 RTS
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2003/01
- 价格 ¥25

喜欢《盟军敢死队》系列的玩家应该对这款游戏不会陌生，它堪称是迄今为止模仿“盟军”理念和系统最成功的一款游戏，加上独特的西部特色，不愧是一款经典之作，推出之后反响强烈。

游戏背景设定在新墨西哥州，1881年，一个弱肉强食的年代。在那个正义和邪恶誓不两立的地方，约翰·库珀和他的伙伴们要完成一件艰巨的任务——扫清火车劫匪，生死不论。别以为这是一个简单的任务，除非你是一个玩“盟军”的高手。



宏篇巨制奖

- 名称 异域惊魂曲
- 出品 新天地
- 类型 RP
- 语种 中文
- [illegible]
- 发售 2003/01
- 价格 ¥25

不用多说，这又是一款经典之作，当初新天地推出豪华版时的价格不低，估计真正出手的玩家不多，这次是一个难得的机会，不要错过哟!

《异域惊魂曲》是继《博德之门》后由Interplay出品的又一款高级龙与地下城类角色扮演游戏，这款1999年最佳RPG由著名的Black Isle小组精力制作，该小组同时也是1997年最佳RPG《异尘余生》和1998年最佳RPG《博德之门》的制作者。《异域惊魂曲》使用了与《博德之门》相同的游戏引擎，因此无论是精美绝伦的游戏画面，还是令人目眩的魔法效果，甚或气势磅礴的音乐特效，都比它的前作有过之而无不及。



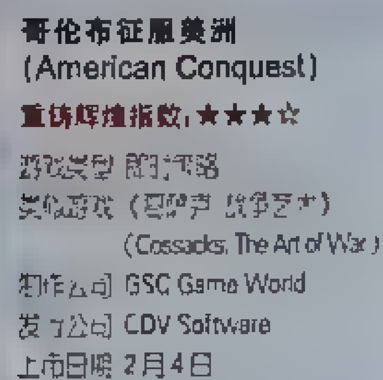
另类英雄奖

- 名称 英雄萨姆II
- 出品 新天地
- 类型 FPS
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2003/01
- 价格 ¥25

《英雄萨姆》系列无疑是成功的，虽然有些玩家不屑于这种没有内涵的游戏，但它提供的爽快感觉又让很多玩家欲罢不能。

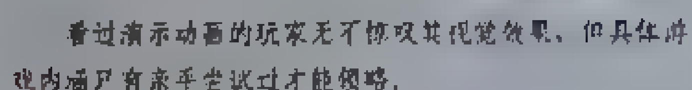
无论在遥远的古埃及、神秘的金字塔和阴森的中世纪古堡，面对如潮水一般涌来的敌群，我们的目标只一个——消灭，杀光他们。各式各样的新式武器供我们使用，各种各样的怪物等着我们挑战，加上众多搞笑的设置，都透露的是——爽。

国际上市星运表 February 2003



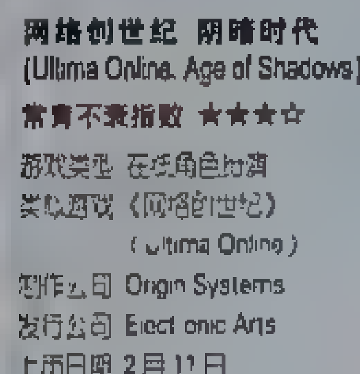
哥伦布征服美洲
(American Conquest)
重铸辉煌指数：★★★☆
游戏类型 即时策略
类似游戏 《哥萨克 战争艺术》
(Cossacks: The Art of War)
制作公司 GSC Game World
发行公司 CDV Software
上市日期 2月4日

玩家沿着哥伦布的足迹 重现600年前的辉煌历史。这个游戏也是《哥萨克》系列的分支



命令与征服·将军
(Command and Conquer Generals)
惊为天人指数：★★★★☆
游戏名称 即时策略
类似游戏 《命令与征服》
(Command and Conquer)
制作公司 EA Pacific
发行公司 Electronic Arts
上市日期 2月11日

看过演示动画的玩家无不惊叹其视觉效果，但具体游戏内涵尸有亲手尝试过才能领略。

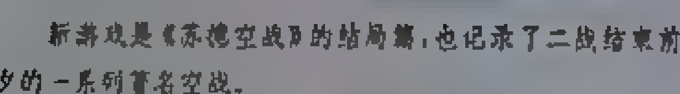


网络创世纪 阴暗时代
(Ultima Online. Age of Shadows)
常青不衰指数 ★★★☆
游戏类型 在线角色扮演
类似游戏 《网络创世纪》
(Ultima Online)
制作公司 Origin Systems
发行公司 Electronic Arts
上市日期 2月11日

网络游戏鼻祖的最新版本，不知国内如火如荼的"网游运动"中是否能诞生如此的常青树？

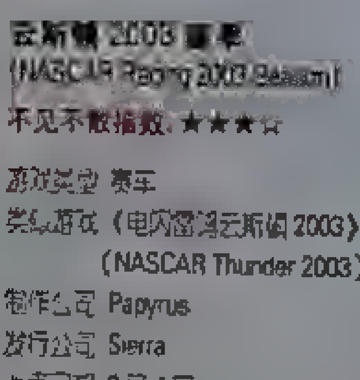
洛克人的新传奇 II
(Mega Man Legends 2)
披荆斩棘指数：★★★☆
游戏类型 动作
类似游戏 《洛克人的新传奇》
(Mega Man Legends)
制作公司 Capcom
发行公司 Capcom
上市日期 2月1日

横跨各种游戏平台的动作明星再度登场，新年演绎新的传奇。



被遗忘的战役
(IL-2: Forgotten Battles)
腾击长空指数：★★★☆
游戏类型 模拟飞行
类似游戏 《苏德空战》
(IL-2 Sturmovik)
制作公司 Ubi Soft
发行公司 Ubi Soft
上市日期 2月18日

新游戏是《苏德空战》的结局篇，也记录了二战结束前夕的一系列著名空战。



云斯顿 2003 赛季
(NASCAR Racing 2003 Season)
不见不散指数：★★★☆
游戏类型 赛车
类似游戏 《电脑疯狂云斯顿 2003》
(NASCAR Thunder 2003)
制作公司 Papyrus
发行公司 Sierra
上市日期 2月4日

以"云斯顿"大赛为题材的游戏越来越多，这个系列却很固定，每年2月就会准时出现。

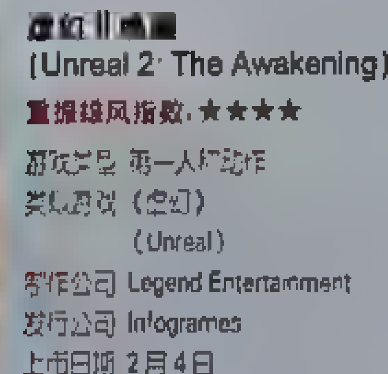


夺宝奇兵之帝王陵
(Indiana Jones and the Emperor's Tomb)
夺宝奇兵指数 ★★★☆
游戏类型 动作[illegible]
类似游戏 《古墓[illegible]》
(Tomb Raider)
制作公司 LucasArts
发行公司 LucasArts
上市日期 2月18日

卢卡斯的成功之作，不过终叶还不如劳拉无敌魔盛，可见《星球大战》还是重中之重。

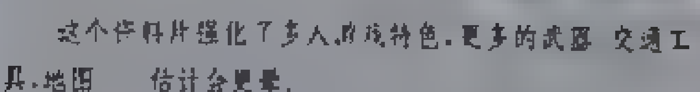
非法赛车世界 II
(World of Outlaws Sprint Car 2)
骨瘦如柴指数：★★★
游戏类型 赛车
类似游戏 《泥地赛车 II》
(Dirt Track Racing 2)
制作公司 Infogrames
发行公司 Infogrames
上市日期 2月11日

和其他改装车比赛所不同的是 这些赛车不是加装什么特殊设备 而是拆除更多的零件，只剩下一付钢筋"骨骼"。



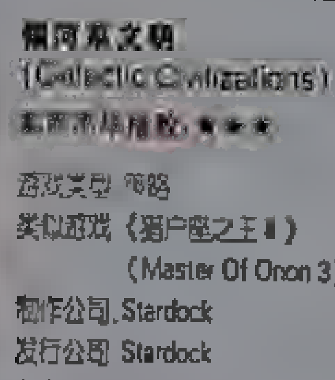
虚幻 II 觉醒
(Unreal 2: The Awakening)
重振雄风指数：★★★★
游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《虚幻》
(Unreal)
制作公司 Legend Entertainment
发行公司 Infogrames
上市日期 2月4日

没想到它落到了《虚幻竞技场 2003》之后，两者的最大差别在于前者更重视单人游戏模式。



战地 1942：通往罗马之路
(Battlefield 1942: The Road to Rome)
强者愈强指数：★★★★
游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《命令与征服之变节者》
(Command and Conquer Renegade)
制作公司 Digital Fusion Inc
发行公司 EA
上市日期 2月4日

这个资料片强化了多人游戏特色，更多的武器 交通工具，地图 估计会更棒。



银河系文明
(Galactic Civilizations)
[illegible]指数：★★★
游戏类型 策略
类似游戏 《猎户座之王 3》
(Master Of Orion 3)
制作公司 Stardock
发行公司 Stardock
上市日期 2月25日

外太空战略游戏一贯披着华丽过场动画的外衣，内核却是简陋的欧美传统战略游戏的画面，实而不华也是一种罪过。

职业车手
(Pro Race Driver)
有恃无恐指数：★★★
游戏类型 赛车
类似游戏 《热力云斯顿》
(NASCAR Heat)
制作公司 Codemasters
发行公司 Codemasters
上市日期 2月18日

赛车游戏万万千，敢于冠以"职业"头衔的自然是有些真材实料的。

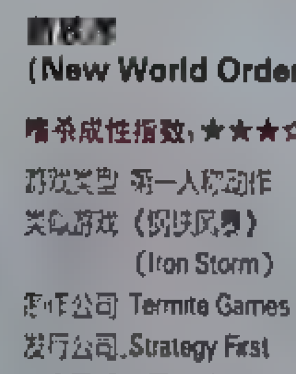


预兆
(Harbinger)
创意无限指数：★★★☆
游戏类型 动作角色扮演
类似游戏 《冰风谷》
(Icewind Dale)
制作公司 Silverback Entertainment
发行公司 DreamCatcher Interactive
上市日期 2月13日

游戏设定类似D&D，不过画面完全是科幻风格，机械感十足。

航空大亨 II
(Airport Tycoon 2)
横行霸道指数：★★★
游戏类型 模拟经营
类似游戏 《汽车大亨》
(Car Tycoon)
制作公司 Sunstorm Interactive
发行公司 Global Star Software
上市日期 2月3日

这是一个大亨横行的年代，为什么没有人做"IT大亨"？



[illegible]
(New World Order)
嗜杀成性指数：★★★☆
游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《钢铁风暴》
(Iron Storm)
制作公司 Termite Games
发行公司 Strategy First
上市日期 2月18日

主说"我们需要发泄！"，于是，我们就有了FPS ……

[illegible]
(Praetorians)
以小博大指数：★★★★
游戏类型 即时策略
类似游戏 《命令与征服》
(Command and Conquer)
制作公司 Pyro Studios
发行公司 Eidos Interactive
上市日期 2月[illegible]日

Pyro 的又一大手笔，激情了《盟军敢死队》那样的小组战斗，大规模的战争会不会露怯？

中国游戏风云榜

经典榜

名次	升降	游戏名称	出品 / 国内代理
1	↑	半条命.反恐精英[Half-Life Counter Strike]	Sierra/ 奥美电子
2	↓	仙剑奇侠传	大宇 / 双语
3	↑	暗黑破坏神 II 毁灭之王[Diablo 2:Lord Of Destruction]	Blizzard/ 奥美电子
4	↓	魔兽争霸 III 混乱之治[Warcraft 3:Reign of Destruction]	Blizzard/ 奥美电子
5	↑	星际争霸[Starcraft Brood War]	Blizzard/ 奥美电子
6	↑	轩辕剑 III 外传 天之痕	大宇 / 育碧软件
7	↓	魔力宝贝[Cross Gate]	ENIX/ 网星艾尼克斯
8	↑	FIFA 足球 2002[FIFA 2002]	EA Sports/ 美国艺电
9	↓	传奇[The Legend Of Mir]	Actoz/ 盛大网络
10	↑	英雄无敌IV[Heroes Of Might And Magic 4]	3DO/ 第三波
11	↓	轩辕剑IV	大宇软星 / 寰宇之星
12	↑	石器时代 [Stone Age]	JSS/ 北京华义
13	↓	盟军敢死队 II 勇往直前[Commandos 2:Men Of Courage]	Eidos/ 新天地
14	↑	疯狂坦克 II	GV/ 盛大网络
15	↑	樱花大战 II	日本世嘉 / 天人互动
16	↑	极品飞车 - 热力追踪 II [Need For Speed: Hot Pursuit 2]	EA/ 美国艺电
17	↑	博德之门 II 安姆的阴影[Baldur's Gate 2:Shadows of Amn]	Interplay/ 第三波
18	↑	文明 III [Civilization 3]	Firaxis/ 天人互动
19	↑	无冬之夜[Neverwinter Nights]	BioWare/ 天人互动
20	↓	秦殇[Prince of Qin]	目标软件 / 第三波
21	↑	生化危机 III 复仇女神[Resident Evil 3]	Capcom/ 育碧软件
22	↓	新剑侠情缘	西山居 / 金山软件
23	↑	荣誉勋章 - 联合袭击[Medal Of Honor:Allied Assault]	2015/ 美国艺电
24	↓	奇迹[MU]	Webzen/ 第九城市
25	↑	四海兄弟 - 失落的天堂[MAFIA: City of Lost Heaven]	GOD/ 新天地
26	↑	新绝代双骄 III	宇峻科技 / 寰宇之星
27	↓	三国赵云传	珠海第三波 / 第三波
28	↓	精灵[Priston Tale]	网易
29	↓	英雄本色[Max Payne]	Remedy Entertainment/ 新天地
30	↓	大航海时代IV	光荣 / 第三波

榜 评

岁末年初向来是大作频出的时段，今年也不例外。近来玩家最关注的当属《仙剑奇侠传 II》和《轩辕剑 Online》了，前者已确定在1月发售，这是官方正式的说法，这回应该不会再跳了，而后者刚刚发布，闹的动静也不小，据说开站第一天就已人满为患。这两款游戏都实力不凡，《仙剑奇侠传 II》有望登顶，而《轩辕剑 Online》登顶的可能性不大，毕竟是一款网络游戏，又是3D的，恐怕玩家们还要适应一番，如果它能登顶那真是要改天换地了。

这期跌幅最大的是《三国赵云传》，从第7名直落到第27名，险些跌出榜外。说实话，除去一些技术上的问题外，这还是一款不错的国产动作RPG的，在榜时间就是一个佐证，而就在几天前，一个久未联系的朋友还曾打电话问我有没有这款游戏。不说了，大家耐心等待《三国孔明传》推出吧，应该不会比它差！

别不赘述，遥祝各位读者春节快乐！

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

幸运读者

陕西 贺 佳　浙江 顾江峰　福建 陈清源
吉林 沈冬寅　浙江 朱兆成

名次	发烧榜		期待榜	
1	→	魔兽争霸 III 混乱之治	→	仙剑奇侠传 II
2	↑	半条命：反恐精英	→	樱花大战 III
3	→	魔力宝贝	→	盟军敢死队 III
4	↓	传奇	↑	FIFA 2003
5	↑	博德之门 II 安姆的阴影	↑	传奇 2.0
6	↓	奇迹	↑	命令与征服 将军
7	↓	轩辕剑IV	↑	DOOM 3
8	↑	新绝代双骄 III	↑	NBA 2003
9	↑	英雄无敌IV	↓	极品飞车 闪电追踪 II
10	→	战地 1942	↑	轩辕剑 Online

中国游戏合作人气榜

名次	厂商
壹	奥美电子
贰	大宇资讯
叁	第三波
肆	天人互动
伍	金山西山居
陆	新天地
柒	寰宇之星
捌	目标软件
玖	育碧软件
拾	美国艺电
拾壹	网星艾尼克斯
拾贰	北京华义
拾叁	盛大网络
拾肆	智冠电子
拾伍	网易
拾陆	[illegible]科技
拾柒	光谱资讯
拾捌	天晴数码
拾玖	宇峻科技
贰拾	[illegible]泉科技



仙剑奇侠传二 完全攻略(上)

文/薄脆饼

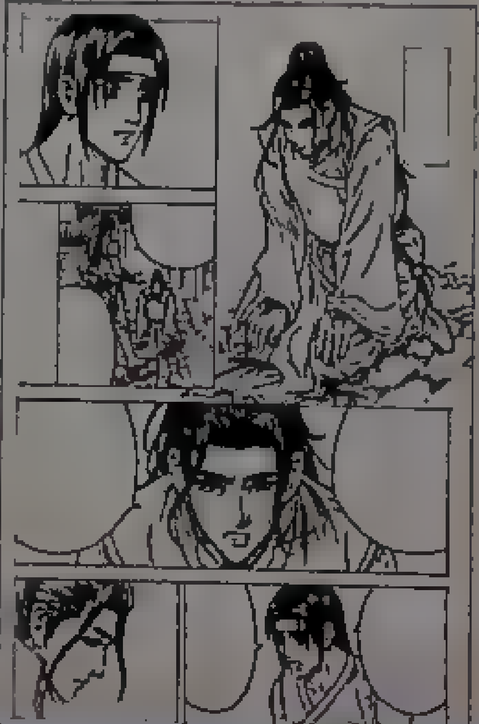
第一回 雪家仇少年求艺 折玉佩两小分离

蜀山峰，入云霄，掌门逍遥人品高，平妖卫道不辞苦，江湖奇人大英豪。

话说王小虎拜在杭州武林名门盛尊武门下为入室弟子已经半年，但是师父只让他每日打杂清扫，打坐吐纳，并不传授武功，实在是叫人好生烦恼。这日，无聊的小虎正在门外给小孩子们讲大侠李逍遥的故事，忽然听见师父召唤。

小虎进门看见那个少年仍然跪在那里，他是来求盛尊武收他为徒的，到现在已经几天了。可惜盛尊武已经决心归隐江湖，他再跪多久也没有用。小虎实在看不下去，于是去厨房拿了些隔夜的饭菜给他。见过盛尊武后，小虎被支使去黄大妈那里，把前两天改的衣服拿回来。

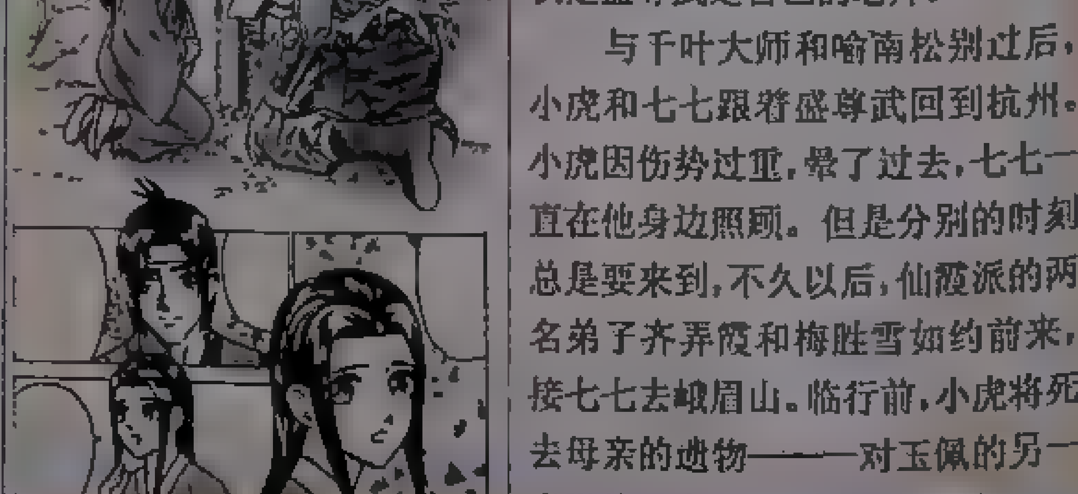
来到裁缝店，却找不到黄大妈，原来她是去坟地安葬死去的妹妹了。小虎一路找去，看到黄大妈在骂一个在哭泣的女孩子，原来她就是黄大妈死去妹妹的女儿，被大家称作小扫帚星。小虎看那女孩子哭得很伤心，于是过去安慰，得知她连名字都没有，只被人叫做“七七”，母亲死后又被爹爹抛弃，幸好仙霞派肯收留她。说着说着，小虎也想起自己八岁那年母亲去世的情景，两个小孩儿惺惺相惜了一番。



小虎拿到缝补好的衣服后，回到师父家，那名少年仍然跪着。盛尊武的冷酷无情让他失望，他决定去找逍遥派掌门人李逍遥。小虎也古道热肠的要帮忙，结果与师父闹翻，他干脆决定和那少年一起去找李逍遥。

两人相互介绍后，小虎得知少年名叫喻南松，是神州大侠喻承宗的孩子。上个月，喻家全家惨遭杀害，为了给自己被杀害的亲人讨回公道，他来杭州请求侠名远扬的盛尊武出手襄助，没想到被生生拒绝。两个人走了不远，看见有村人慌慌张张跑来，说有个在坟边的女孩子被抓走了。小虎一听就着急了，那不就是七七吗？于是两人决定立即前去相救。

此时啸狼正在企图欺负七七，魔族紫旗使孔璘出现，原来啸狼是他的手下。孔璘将啸狼臭骂一顿，让他别耽误了寻找陵墓入口的正事，接着离开了。这时小虎和喻南松赶到，啸狼凶相必露，正要加害他们时，盛尊武及时出现。师父几招就将啸狼降伏，正要斩草除根，一个老僧来到。他便是著名江湖正派大慈悲菩提明宗领袖千叶大师。大师请盛尊武留下啸狼一条生路。这时，喻南松上前欲拜千叶为师。在得知九转回还珠在喻南松手中后，千叶大师决定收他为徒。虽然喻南松也很想让千叶收小虎为徒弟，但耿直的小虎依然认定盛尊武是自己的老师。



与千叶大师和喻南松别过后，小虎和七七跟着盛尊武回到杭州。小虎因伤势过重，晕了过去，七七一直在他身边照顾。但是分别的时刻总是要来到，不久以后，仙霞派的两名弟子齐弄霞和梅胜雪如约前来，接七七去峨眉山。临行前，小虎将死去母亲的遗物——一对玉佩的另一半送给了七七，两人洒泪而别。

第二回 杭州城小虎擒大盗 魔刀府高徒承师训

几年过去，王小虎已满十八岁。这次，他受师命外出锻炼归来，刚刚进城，就看到江洋大盗的身影。赶紧追了上去，却发现那贼已逃上屋顶，想藉着工地逃脱。继续往前，走左边的路口能够在箱子中发现行军丹(恢复体力100)。

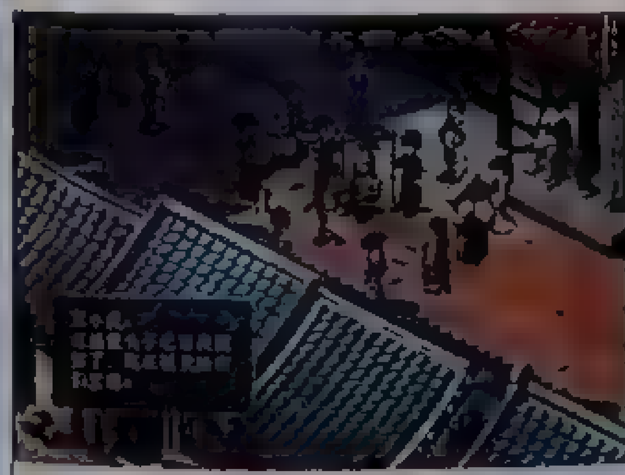


小虎在工地遭遇恶贼

在路上遇到阿皮，得知那彪形大汉往前面走了。在接近工地的地方就会有敌人出现，但都不是很强，在工地的脚手架上，发现木板少了一块，走到右边，从路边的架子上取得一块木板，把它架到右边的路，然后到上面的一层拿到另外一块木板和在箱子里的头巾。继续往前，拿到木板再铺路，当走到有一堵墙处，先从下面拿一块木板铺在左边，得到净衣符，然后再刚才拿木板的地方再拿一块(无法同时拿多块)，走右边的路可以得到草鞋。走中间那堵墙后面的路可以继续上到上面一层。在这里会随机的遇到二种敌人，攻击力都不是很强，两下就可以消灭，很快就会升到3级，学到补血技能气疗术(恢复体力75HP)。

从箱子中拿到龙涎草(恢复真气110)后，就可以看到强盗，过去与之战斗，战斗很容易，关键是使用要使用气疗术恢复体力，大概10个回合即可结束，得到30点经验和100文钱，还有随机的一样物品，大多是金创药(恢复体力200)和行军丹。

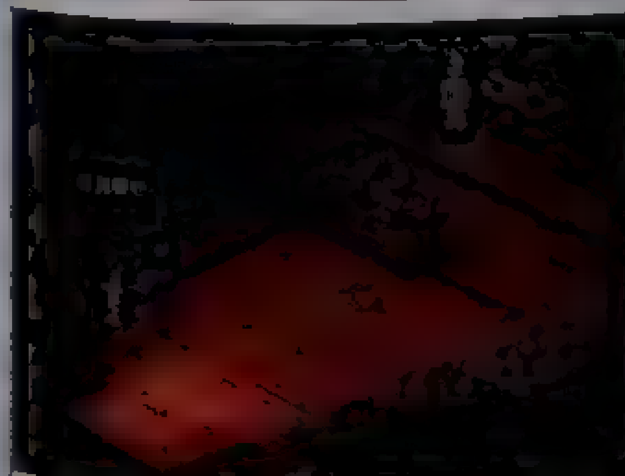
抓到强盗后，与众村民和捕快寒暄一阵。这时一个衣着奇怪的少女从旁边走了过来。从围观的大婶那里了解到王小虎的英雄事迹后，便也围过去看看，她好象从小虎身上发现了些什么……此时小虎想到还要去向师父回复，于是赶紧和捕快一起把强盗押进牢房。



将贼首交给官府发落



神秘少女对小虎发生兴趣?



药铺里有不少好东东

半个时辰后，小虎从衙门出来。在杭州城内转转，与城中人对话，大家都在称赞小虎英勇。在药店的房间内，从左边的柜子上能找到银针、银朴子(武术+1，灵力+1，防御+1)，在右边的桌子上发现金创药，在里面的柜子里可找到百草蜘蛛(恢复体力64，真气65)。

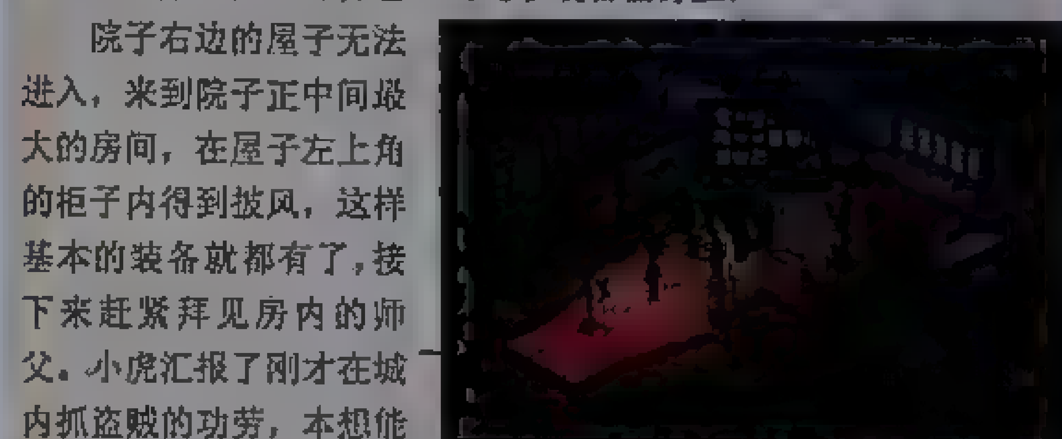
在药店门口有位老人，拜托小虎帮忙寻找丢失的酒葫芦。在衣服缝补店内对话，得知阿陶与倩倩的爱情故事，在右下的柜子中找到水晶蜘蛛，在右上角的柜子上发现冰晶石。

在缝补店旁边的屋子门口有个小女孩，她说屋里有怪物，进屋与妇女对话，得知被骗。从屋子左上角的椅子处找到观音符，再回屋子门口，与小女孩对话，然后又被她骗一回，这次小虎真生气了，但是刚刚离开，就听到屋内传来尖叫声，好心的小虎这回还是相信了，回到屋子，看到倩倩的鬼魂在找杨陶。小虎答应帮忙，回缝补店与大娘对话，得知杨陶已死在倩倩的墓前，去隔壁找倩倩的鬼魂，告诉她回阴间就能看到杨陶了，小虎得到奖励失心蛉(使敌人疯魔七回合)，小女孩的母亲花娘也会赠送孟婆汤(死者复活，并恢复50%的体力)。

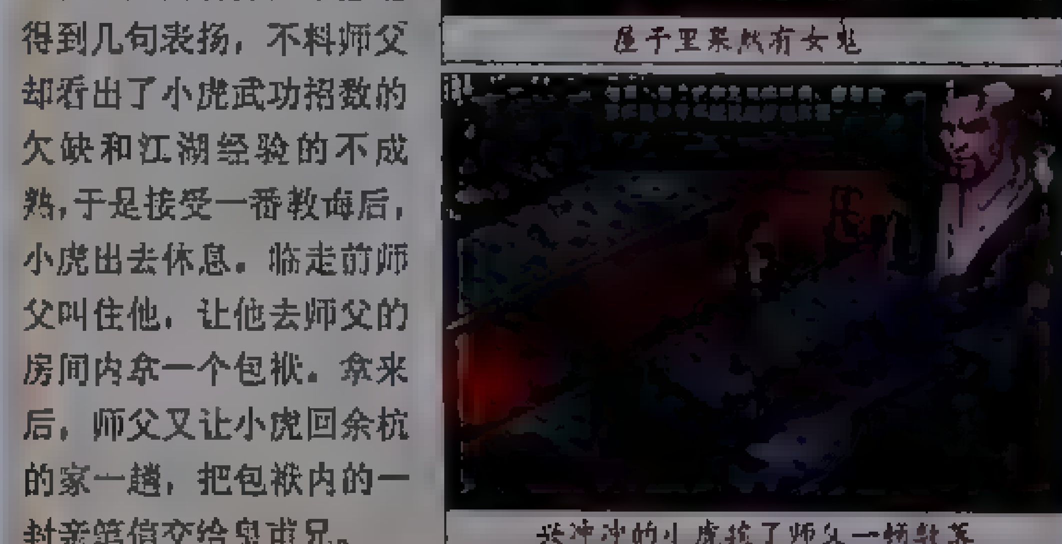
继续在城中溜达，在牌坊的右边屋内，在右下角的柜内找到梅花镖，再往上面点可以找到土遁符。与屋外的呆头鹅对话，了解天使绘卷的事情。全部都完成后，就该回去拜见师父了，走到杭州城的最上面最大的宅子，刚刚要进入大门，那神秘女子又出现了，她问到王小虎手臂上的虎纹胎记是哪来的，并且她还知道小虎是虎年正月正日出生的。正当姑娘还在犹豫的时候，小虎已经来到师父的院子中。

在院子中间的假山处找到缠魂丝，在右边的树上有鼠儿果(真气+36)，在院子右下角的晾衣架旁边的杂物处发现陈皮守宫(体力+120)。进入院子左下角的厨房中，在左边的柜子里找到烧肉(体力+30，真气+30)，右边的柜子中有雄黄酒和盐巴。再进入小桥旁边的屋子找到引路蜂和平安符(防御+1，吉运+3)，可以装备在身上。

院子右边的屋子无法进入，来到院子正中间最大的房间，在屋子左上角的柜子内得到披风，这样基本的装备就都有了，接下来赶紧拜见房内的师父。小虎汇报了刚才在城内抓盗贼的功劳，本想能得到几句表扬，不料师父却看出了小虎武功招数的欠缺和江湖经验的不成熟，于是接受一番教诲后，小虎出去休息。临走前师父叫住他，让他去师父的房间内拿一个包袱。拿来后，师父又让小虎回余杭的家一趟，把包袱内的一封亲笔信交给皇甫兄。



屋子里果然有女鬼



兴冲冲的小虎挨了师父一顿数落

第三回 入秘陵巧解石封印 得机缘反收虎丝心

在城中跟小皮对话。知道老伯的葫芦就在坟地黄家阿姨的坟边，找到后回去与老伯对话可以得到止血草。然后就可以出城了，在野外能找到鼠儿果，在坟墓旁边可以找到雄黄酒、还魂香、九节菖蒲。注意与只有一个大脑袋的怪物战斗后可以得到止血草。

刚要离开，那个神秘女子又出现了，她自称自己是“天师道”第三十七代俗家弟子，奉教主的命令下山消灭妖怪的，可是她自己孤单力薄，想让王小虎和她一起去消灭怪物。一向助人为乐的小虎当然不能拒绝，于是苏媚加入队伍。

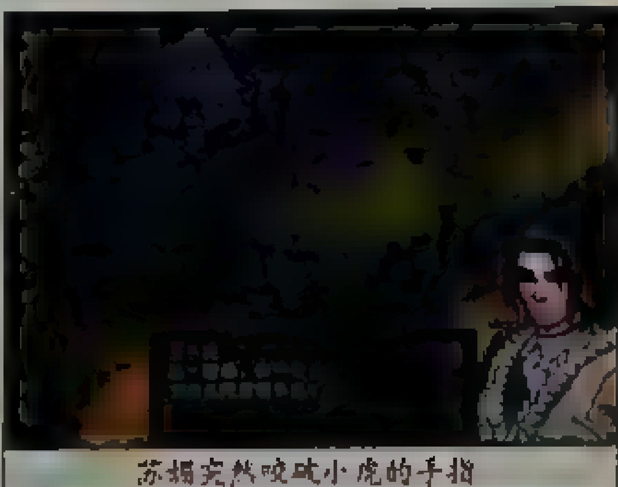
再向前走，可找到物品龙涎草、止血草，在中间的箱子内得到土遁符，最后来到一块大石头前，苏媚说怪物就在这里。但是，打开大石头的特殊封印却需要王小虎的血，这不禁让人怀疑……苏媚用计咬破了王小虎的手，小虎生气的指责说可以直接跟他要血，不必弄这种花样。

石头上的封印因为小虎的血而打开，两人进入洞穴，发现此处别有洞天。原来这

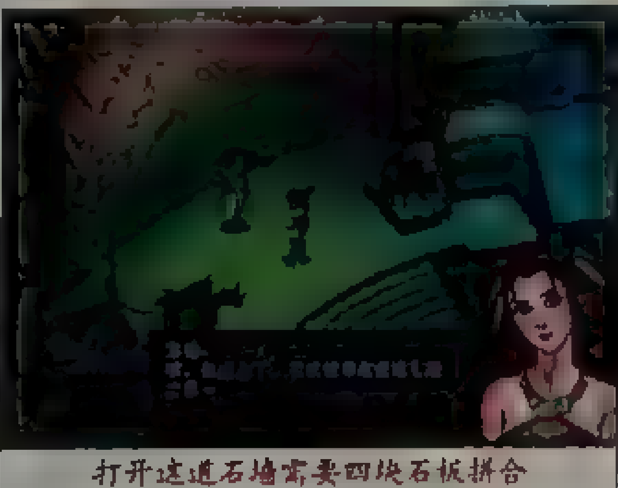


里是一座陵墓，而怪物就盘踞于此。进入怪物的洞穴要找到四块大的石板。目前只有左下角的门敞开着，二人进入其中，从这里开始，怪物都变得比较厉害，注意补血。在此迷宫内可以找到物品缠魂丝、雄黄酒、金创药、风灵符，最后走到漂浮着一块大石板的地方，进入战斗，敌人是两只鬼魂和一个大石板，两只鬼魂比较好解决，干掉它们后，让小虎疗伤，然后用苏媚的魔法攻击，一次打掉100左右的HP，几下就可以消灭石板，战斗胜利后得到绿色石板。


使小虎要上苏媚的当了


苏媚突然咬破小虎的手指

拿石板回到大厅镶嵌上，就可以打开东北角的门，在本迷宫内可以得到物品吸星锁、净衣符、千尺蛹（七回合身法暂时提高）、雷炮玉（提高身体抗雷属性），最后在地图的最上面战胜石板妖怪得到青色石板。王小虎6级可以学得技能翻雨覆云（全体伤害），对于最后的战斗非常有帮助，可以一回合消灭石板身边的小怪物。


打开这道石墙需要四块石板拼合

在把青色石板也镶嵌到大厅的石壁上后，上面的门也打开了，进去以后可以在地图的左边发现一个钟鼓怪人，他说珍宝就在宝箱中，并敲了一段钟鼓让玩家听，然后选择，只有正确的顺序才能够得到钥匙。顺序是“钟、鼓、鼓、鼓、钟”。与最里面的石板怪物战斗，战斗结束后得到136点经验和白色石板。在本地图内可以找到物品木钗（防御+3）、蜂王蜜（体力+150、真气+150）和100银两。

回到拿青色石板的迷宫，用钟鼓的钥匙打开锁住的那个箱子可以得到物品地天六凝符（土系法术增强，水系法术减弱）、阏伯藏炎符（火系法术增强，风系法术减弱）、婆蝎龙王符（冰系法术增强，火系法术减弱）、九天应元符（雷系法术增强，土系法术减弱）、箕主簸扬符（风系法术增强，雷系法术减弱），这些可都是战斗中的超级物品，同时这五张符也有各自的属性，会出现五行相克的效果。

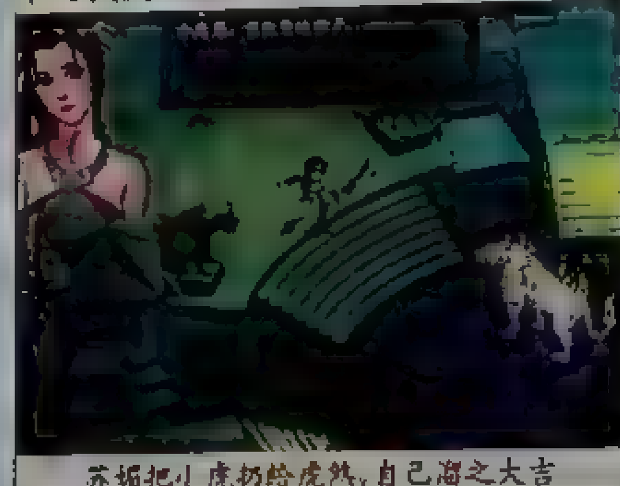
将白色石板镶嵌到大厅的墙壁上，最下面的门就会打开，此迷宫内可以得到物品袖里剑，在迷宫的最深处迎战红色石板，石板旁边的小怪物是大乌龟，攻击力强且会毒性攻击，使角色中毒三回合，所以一定要让王小虎用集体攻击在前两回合消灭他们，剩下的红色石板很好解决，战斗结束后得到153点经验和蜂王蜜。

最后一块石板也镶嵌到大厅的石壁上，石壁消失。突然，一个浑身冒火的怪物出现，苏媚管它叫“虎煞”，然后她借口需要寻找一样物品，扔下小虎独自跑掉了。洞穴里传来小虎的一声惨叫……



正当苏媚为骗得老实憨厚的王小虎为自己牺牲而得意的时候，在竹林的小屋前，魔族紫旗使孔璘叫住了她，要她交出所得到的东西。苏媚机灵的看出孔璘是在利用她，于是使用刚刚得到的超强道具魔锥将其打飞。可是苏媚也被魔锥的力量反噬，昏倒过去。而在另一边，小虎竟然大难不死，相反那只白老虎却消失了，化做小虎手臂上的白虎护腕。毫无心计的小虎还在担心苏媚的安全，赶忙追进打开的门中。在里面的宝箱中可以找到玉菩提（真气+5）和战蛊（七回合内战斗力加倍）。

从右边墙上的洞出去，通过一个洞穴来到野外，在野外会有一些小洞穴，可以寻找到许多好的道具，在迷宫最右边的洞穴中有灵山仙芝，在中间洞穴中的两个箱子内是观音符和金刚符，在最后一个洞穴中可找到长鞭。通过迷宫尽头的山崖，小虎发现山崖上的藤有人爬过的痕迹，怀疑是苏媚曾经来过这里，于是爬上去，来到十里坡。

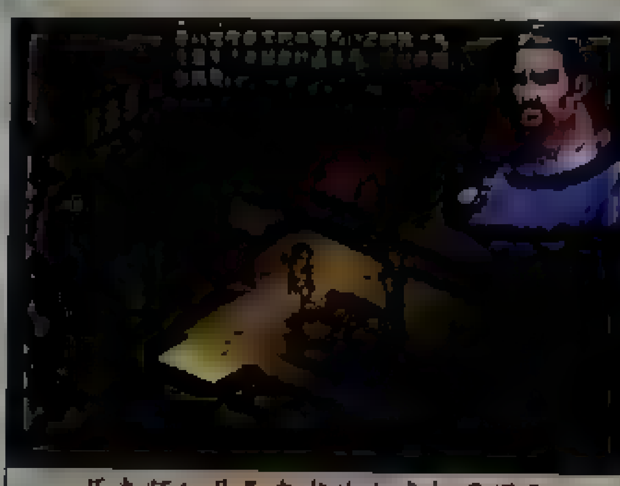

苏媚把小虎扔给虎煞，自己溜之大吉

现在的十里坡已经有了猎人建造的木桥，当小虎走在桥上时，不禁怀念起当年的情景：李逍遥开“九死一生”游戏玩笑的情景仿佛就在昨天。再往前面走可以找到土灵符。


魔锥威力果然惊人

前面就是竹林小屋了，注意在井口边可以找到物品八仙石（防御+3）。看到苏媚倒在路边，王小虎赶忙过去，好在她只是昏迷，并没有外伤。小虎看此地离自己家很近，于是决定带苏媚回家疗伤。

第四回 余杭村小虎辨古怪 仙灵岛忆如度生辰


原来师父是要皇甫为小虎打通周天

到家后，王小虎见过父亲。一阵问长问短后，小虎想起还要将信送到皇甫那里，于是拜托父亲照顾苏媚，自己出门了。

在村子中能找到很多好道具：在王小虎家后面的灶台上找到茶叶蛋（体力+15，真气+15）；出门往右在棚子下的坛子内拿取大蒜；旁边有一位老人站在树下的屋子就是药店，在药店老板身后的柜子里可以找到糯米，在药店后面的屋子下面的绿色篮子里发现盐巴；进入原来李大娘的客栈，与香兰对话后进入柜台里，在里面的柜子处有200银两，在二楼的左边的灯上得到500银两；从上面的出口出去就是集市，在右边的房子前面的空场可以找到还魂香；在铁匠铺屋外的棚子上有紫罂粟（使敌人疯魔三回合）。与站在水边的幻梦对话，接到去荆州寻找她妹妹幻歌，并把水之笛转交的任务。

集市最右下角的屋子就是皇甫的房间，将包袱交给他。他读完信后告诉小虎，原来是盛尊武拜托皇甫使用大无量手帮助小虎打通周天。于是小虎习得断月波，武功+3，身法+2，防御+2，得到魔刀“天吒”，得到魔刀刀法。其后，皇甫嘱咐说师父让小虎不必着急回到杭州，可以先四处游历一番。

刚刚出门，就看到阿光摔倒。小虎把他送到洪大夫那里，他说自己被什么东西撞倒，并听到奇怪的女孩的笑声。小虎看到阿光伤得这么严重，于是自告奋勇帮阿光去告诉方老板一声。与猪肉张对话，知道村中最近经常发生奇怪的事情，鱼嫂、水生叔和卖包子的小陈都看到过。

与三个人都交谈后，小虎还是一点线索都没有，回到家却发现苏媚已经走了。走到村中的最左边，看到一个小孩子在欺负小狗，那神秘的女声又出现了，而小狗却跟着那女声。小虎决定紧随小狗，小狗跑到村子最上面的菜田那里。小虎走过去，才发现原来是李忆如在捣乱，她就是李逍遥和赵灵儿的女儿，又在利用阿奴给的隐蛊隐身搞恶作剧。小虎得知她是偷偷跑出来的后，心想李大娘一定非常着急，便执意要送她回去。于是最后李忆如带着她新收养的小狗小黑跟小虎走了。

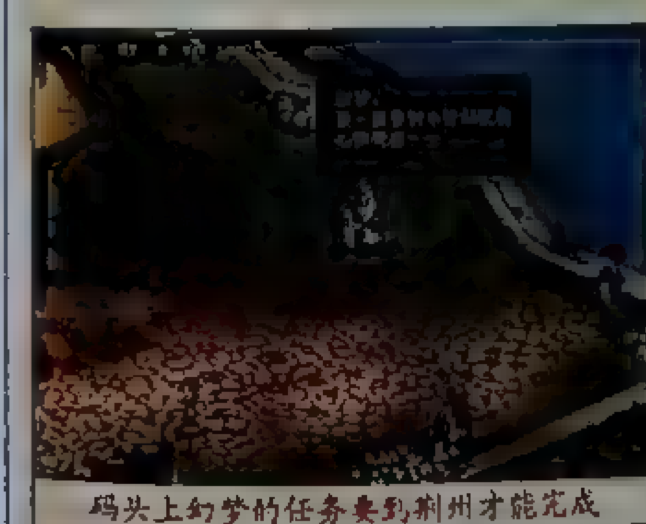
回仙灵岛的船就在渡口边，小虎回家与父亲道别后，带着忆如划船回到仙灵岛。上岛以后，忆如却打开了一个洞穴的入口，说这里是直接通往水月宫的，但是有一些小的机关，要考验王小虎一下。

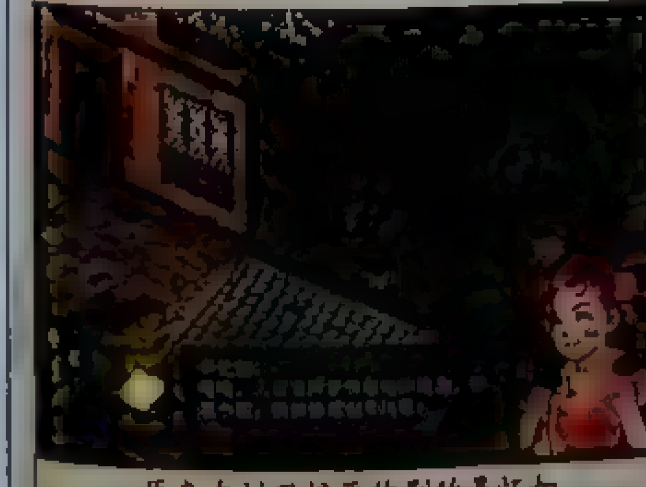
这里的机关其实很简单，先把右边能够拿到的白水晶珠，然后左边的路口就可以进去。打开宝箱得到驱魔香，然后再把这里的白水晶珠拿走，中间的道路会出现一块石板。再拿走这个白水晶珠就可以通向上面，上面共有三个空的位置，分别把刚刚拿到的白水晶珠都镶嵌到上面。而且这里还可以拿到炎晶砂、腾云符，最后再向下走，来到最右边的断路，这个时候已经出现石板，拿到天香续命露，再走最上面即可走出迷宫，来到水月宫。

忆如刚想偷偷溜进去，没有想到却被李大娘逮个正着。在小虎的求情下，李大娘饶了她一次，让忆如带小虎进屋。在院子内上边的坟墓可以找到腐尸肉，在左边的大树可以找到醒糊香。

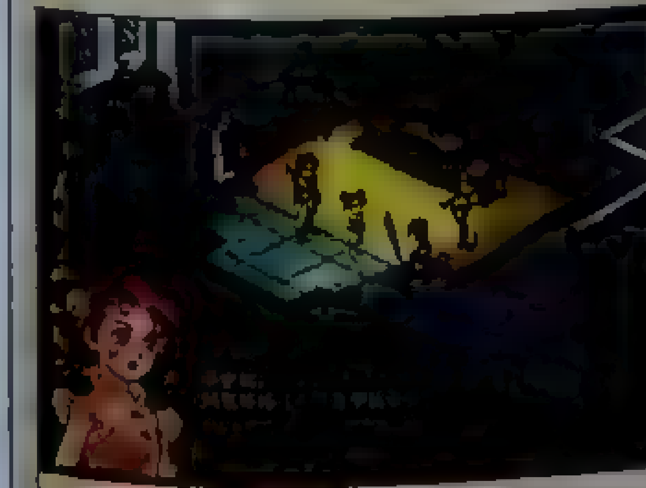
进到屋内，小虎得知今天是忆如的生日。忆如与众人对话可以得到礼物：与天鬼皇对话收到5000银两，但是却是冥币！没办法，天鬼皇只好又送上一把油纸伞（武术+1，灵力+11，防御+1），林天南赠给《林家剑法》，而阿奴送给忆如一个蛊后。此后练蛊技能开启，以后就可以喂给它不同的食物生产蛊了，而书仙决定在这里住下，给忆如讲故事。

忆如在水月宫内可以找到很多好东西，在左边的观音像前有观音符，在大的柜子前能找到行军丹，在房间里面的坛子里是龙涎草。另外，一个房间里面的泉水可以修复体力。在忆如的房间的书架上可以找到梨杖（武术+1，灵力+30）。最后回去向小虎哥要礼物，可是他没有带。这时林天南说起江湖上赫赫有名的“南林北沈”武林聚会就要开始了，他想请李逍遥做证明人。但逍遥却没有如约来到。小虎决定参加武林大会，李大娘留他暂住一晚，明日动身。忆如也吵着要去，可是李大娘不答应，于是生气的躲回自己的房间，小虎过去，却发现还是让阿奴来劝忆如的好。


码头上幻梦的任务要到荆州才能完成


原来在村里搞恶作剧的是忆如

刚要进入另一个房间，书仙出现，询问事情的经过后，他道出小虎与虎煞的渊源，并且认为小虎将来一定会有成就。出门与李大娘对话，大娘要考验小虎的穿云掌，只要接住李大娘的八招即可，根本不用打她，而后小虎武功+5，体力+10。

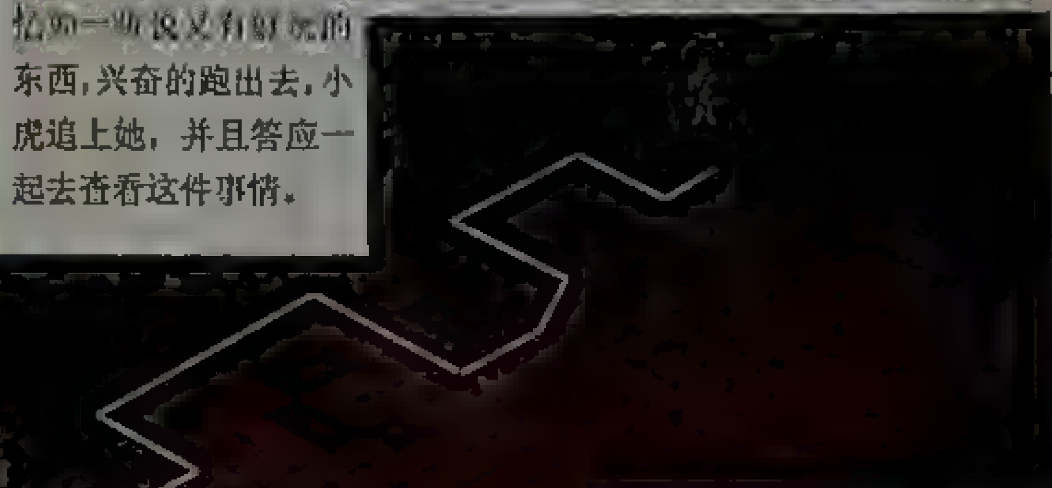

大家都来庆贺忆如的生日



翌日，小虎向李大娘道别后，刚到码头就看到了忆如。在她的软磨硬泡下，小虎终于答应带她走，条件是只要找到父亲李逍遥后，就必须回来，忆如满口的答应。而站在远处的李大娘默默的希望小虎能够照顾好忆如。

第五回 江宁城英雄捕硕鼠 玄武湖武林大擂擂

一路来到江宁城，在城内的粮仓下面的杂物中有灵心符，在武器店的炉子上得到湛云石，在江宁城的最上面可以找到红缨刀（武术+38）。然后，进入到江宁城最大的屋子，就可以看到林天南。他在惊讶忆如为什么会在这里。一番解释后，他决定用江宁特有的八宝饭招待大家，但是手下却说江宁城近日闹鼠灾，所有的粮食都封了起来。好事的忆如一听说又有好玩的东西，兴奋的跑出去，小虎追上她，并且答应一起去查看这件事情。



回到客栈，在二楼的宝箱中发现玉镯，在最里面的房间的柜子上可找到银针，然后，就可以动身去江宁城最右下角的粮仓了。



来到粮仓，听老板把事情经过都叙述一番后，忆如决定帮粮仓消灭鼠患，老板告知说老鼠都在地下室，而地下室的钥匙在二楼，二楼经过老鼠的破坏，地板已经变的非常的薄，王小虎决定自己一个人去二楼找钥匙。

来到二楼，发现平坦的道路上有许多的漏洞，当然这些漏洞都是看不到的，可以按照以下的规律通过，沿着最左边的墙走，当走到十个格子的时候，从第十一个格子开始既为空，一直会有三个格子都是空的，从旁边的路绕过这三个格子，就可以继续沿左边走到安全地带。这里有三个箱子，分别可以得到钥匙、胡刀、箕主簸扬符。

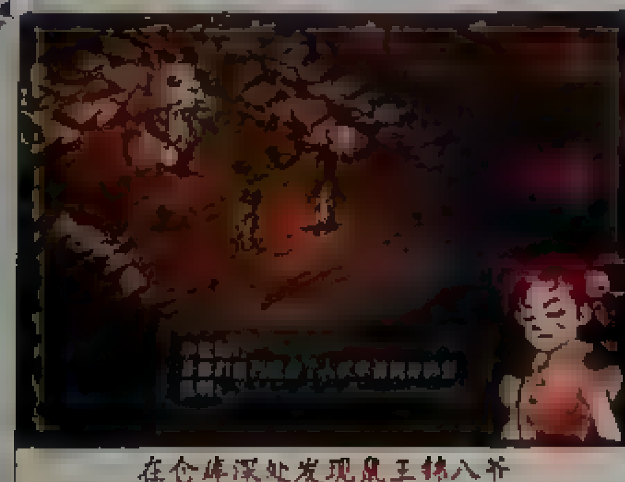
这时候注意到左边还有一个门，进入这个门还会遇到一大块跟前面一样的地板，但是这块地板的机关是非常BT的，因为跌下去后会落到下面有许多老鼠的房间，在这个房间内必须战斗，回来以后才会显示地板的破损部分。而且，这下面一层的老鼠的每次攻击都是让玩家掉钱。此地板的通过方法如上图。

通过机关地板后，有四个宝箱，里面分别是好运来（吉运+8），兔绒披风（防御+12），1000文银两，铁履。都是一些好道具，希望大家不要错过。

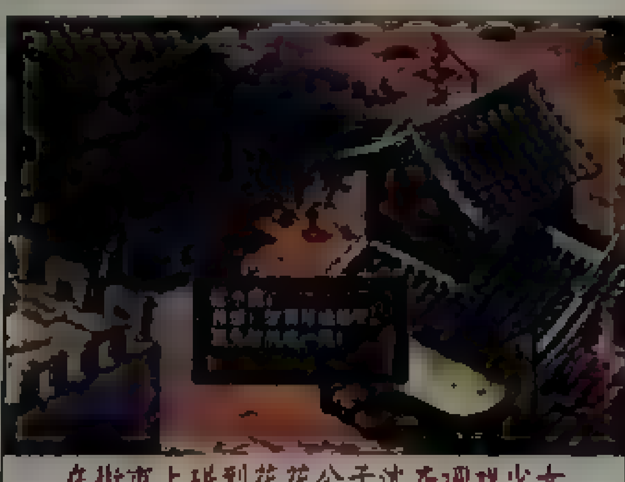
回到忆如等待的地方，与她对话选择找到了钥匙，即可进入到下面的一层。在这里，有四只大的老鼠来把阵，比较难打。将其打败后，进入粮仓最深处，在这里看到了鼠王锦八爷。战斗胜利后，忆如上前与鼠王交涉，最终达成协议：老鼠都回到野外，而忆如得到物品火浣鼠皮。拿着这个物品来到江宁城的裁缝处（城内的最上边的一间小屋子），可以用火浣鼠皮做一件衣服，但是要第二天才能取。

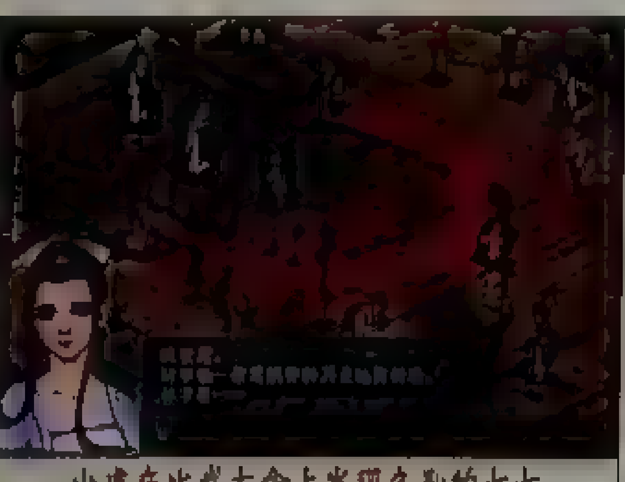
出粮仓与老板对话，得到奖励：玉镯。回到客栈找林




在仓库深处发现鼠王林八爷


裁缝可以把火浣鼠皮做成衣服


在街市上碰到花花公子沈齐调戏少女


小虎在比武大会上发现久别的七七

天南，知道可以去找客栈的老板休息。第二天，小虎贪睡过头，醒来已是午时，众人已经赶到了玄武湖的武林大会会场，可是李逍遥还未出现。出客栈，来到裁缝处，拿订做的火浣雪衣（防御+17，火属性+20）。

刚刚走到西面的城门，却看到沈家公子在调戏一位女子，忆如当然看不过去了，上前制止。那沈公子口出狂言，竟然要教训忆如，小虎上前保护，战斗开始。沈公子是一个绣花草包，很容易就能打败。胜利后，小虎感叹武林聚会竟然还有如此败类，忆如提醒他要赶去玄武湖参加比武大会了。

出城门就来到了玄武湖，比武大会会场在湖面上搭的大台子上。大会上，沈家堡主提出让新一代来比武，也就是让各自的徒弟来对决。沈家派出的是小女儿沈欺霜，可是小虎一眼就认出了她便是当年的小姑娘七七。林家代表是实力雄厚的大弟子，不料沈欺霜的一招类似御剑剑法的招式便将其打败。林天南失望的离开，这时沈家的大公子却认出小虎就是刚才打扰他好事的人，怂恿沈堡主替他出气，不料堡主将其训斥一顿。

小虎终于又见到了分别多年的七七，而忆如也看到了沈欺霜腰上别着小虎的半块玉配。可相逢总是短暂的，很快沈欺霜的师姐就将她带走，而小虎也要和忆如回到客栈找林天南。



回到客栈二楼，却只见到林天南的仆人林忠，得知林天南因为比武败北的缘故，心情非常差，于是先回去休息，留下林忠给了小虎500两银子，让两人在两日后回仙灵岛去。忆如开始担心起父亲，提出要去蜀山的要求，小虎怕李大娘着急，断然拒绝，忆如生气的跑开。

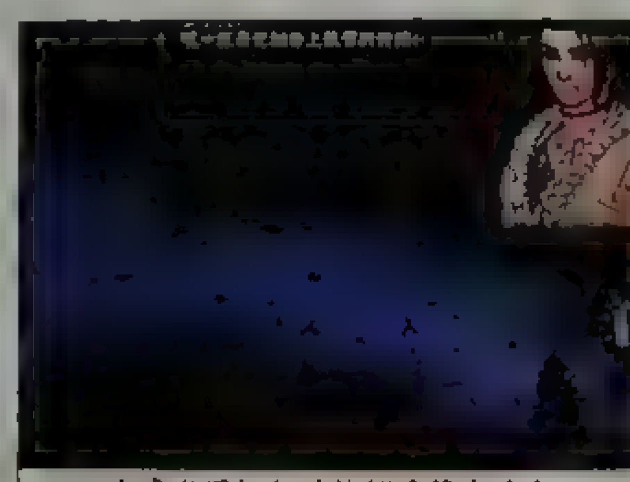
一个时辰后，客栈老板跑来报告，说忆如不见了，不过半个时辰前忆如曾经向他询问过蜀山的所在，可是老板并不知道那里，于是忆如又询问黑白毛色的熊的问题，老板告诉她说江宁城的西面有一座月凉山，那上面有黑白毛色的熊。小虎一听这个就明白了，因为阿奴曾经说过，蜀山附近有一种黑白毛色的熊，忆如一定是认为找到那种熊就可以到蜀山。于是，小虎也追到了月凉山上，此时天色已暗。

第六回　紫竹林忆如收猎枭　碧湖村小虎遇故交

月凉山迷宫并不难，但是会随着地图场景的前进而改变时间，在迷宫内可找到的物品有尸豇（两倍尸毒效果）、贼魂灯。小虎在半路上发现忆如身上带的铃铛，证明她曾过这里。继续往前走，能找到引路蜂、青偃蚊、金创药、蜂王蜜、净衣符、风蜘蛛、三尸蛊、火龙根。此时来到地图的第一个X型岔路口，在这里左上是前进的路，而右上是钟鼓人，他还会提出一段钟鼓来考玩家，正确的顺序是"鼓、鼓、鼓、鼓、钟"，这样可以得到钟鼓钥匙。然后走左上的路，向前又发现一个X型岔路口，这次左上是锁住的箱子，用钟鼓钥匙打开得到道具瘟神锁（提高10%致命中率，吉运-10）。

再走到右上的路口就可以看到忆如，小虎刚要叫住她，却发现她的身边站着苏媚。苏媚用奇怪的镜子打开了竹林，然后出现大量鬼影，小虎也追了上去，天一下子变的明亮起来，小虎发现自己来到了紫露竹林。

整个紫露竹林迷宫是由上下的竹子梯子组成，而且前进的路只有一条，其他岔路口都是得到物品。在紫露竹林能够得到的物品有龙涎草、蚺蛇涎、断肠草、乾天病狂符、陈皮守宫、战蛊、雷灵符、水灵符、鬼哭藤、试练果（灵力+3）、舌蛤蟆（武术+2，灵力+2，防御+2）。最后，小虎走出竹林，看到了许多黑白相间的熊——熊猫，而且苏媚就站在前面。过去与她交谈，知道忆如果然跟她在一起。此时，忆如跟一只熊猫走了出来。原来，苏媚答应与忆如一起去蜀山找父亲，条件就是忆如帮苏媚找到藏身在这里的扬枭精。熊猫的长老告诉大家，扬枭精就在巨竹之内，前几天有一群人来此把巨竹破坏了，导致熊猫们都没食物可吃，正话说间，叫作"扬枭"的大鸟出现了。


小虎发现忆如的铃铛遗落在路上


没想到忆如竟然和苏媚在一起

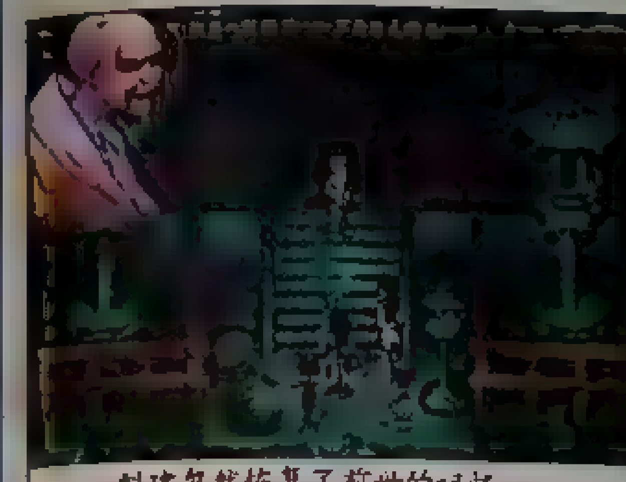

在熊猫村落里收服了扬枭

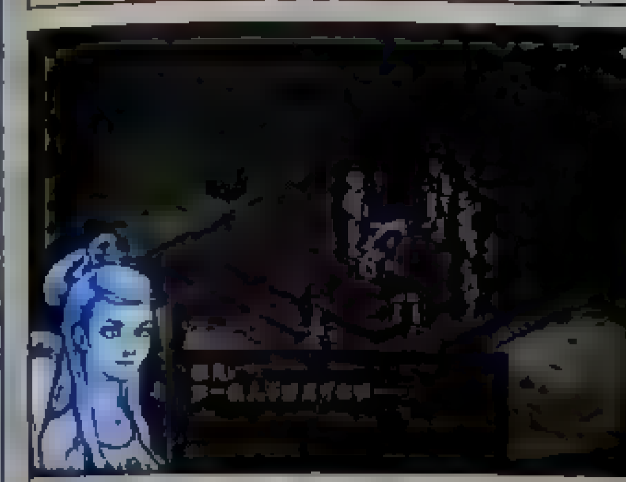

没想到在碧湖村遇见老友喻南松

扬枭的攻击力很强，但是打了不几个回合，大鸟突然认输。它说忆如是女娲娘娘的血统的传人。而且忆如通过与它的对话，知道它并不是怪物，而是女娲娘娘留在这里守护紫露竹心的守护兽，而就在前几天，一群人已经将它打死。现在在大家面前是它的灵魂，所以它连小虎都打不过。这时苏媚好象知道是谁拿走了竹心，而扬枭决定跟随忆如一起走。

王小虎终于在忆如的百般央求下答应，和苏媚一起带忆如去蜀山。往前走，就能够得到断肠草，这里的敌人都是比较强的小虫子，要小心应付，打败小虫子后可以得到物品金甲虫（防御+4），再往前走就来到风景秀丽的碧湖村。

碧湖村的村民都在谈论顾家宅子闹鬼的事情。在铁匠的屋子里可以找到烧肉，在民房内有火蚕蛊，在客栈内的柜台得到贼魂灯，在上面的柜子里可以找到十里香。


刘建忽然恢复了前世的记忆


妖怪的一家也会有这样动人的生离死别

走到村中上面的废墟，竟然看到小虎的老朋友喻南松，他正在和一位师兄讨论在废墟上建一座寺庙的问题，但村长说这里半夜经常传出阵阵哭声，于是喻南松决定来此降妖。喻南松还告诉小虎，他在客栈定了房间，等小虎在村中转完后，可以再来找他一起去客栈叙旧。小虎来到码头，有一个叫明慧的小女孩问兔子和野鸡的问题，选择有5只兔子和4只野鸡，就可以得到物品纵兔靴（防御+17，身法+20）。

在客栈有一位白少爷说自己丢了水晶，是一个彪形大汉偷走的，出客栈往下走可以看到阿壮。在小虎的追问下，阿壮死活不承认自己是贼，回客栈找白少爷，他却说已经找到水晶，是误会了阿壮，于是得到物品神仙茶（体力+440，真气+440）。如果小虎回去向阿壮道歉，将会赔给阿壮500两银子。

一切都完成后，回到废墟找喻南松。南松与小虎彻夜长谈。此时忆如来找苏媚，可她出去了。喻南松邀请小虎一起降妖，走到废墟那里，忆如和苏媚都要跟去，没有办法，只有大家一起行动。突然，喻南松的师兄刘建发疯似的跑到井口边就不见了，众人决定也下到井中。

来到井中，原来这里另有一番洞天，居然是什么"江都离宫"。而刘建竟然自称自己是江都王，多年前被千叶所收服，现在他要复仇。喻南松希望能够恢复他的记忆，也跟了进去。来到里面，刘建看到自己的女儿，可是蕴儿已经不认识了他。他拜托喻南松能够说服他的家人。

走左边的路可以得到神仙茶，上边的箱子需要钥匙开锁，进入到右边的道路，发现这里的敌人都要集体攻击三回合左右才能够消灭，但是这里的经验值比较丰厚，苏媚8级学到技能天霸战气，李忆如9级学会金蝉脱壳。在迷宫中可以得到物品紫罂粟、食妖虫，在钟鼓怪人那里得到钥匙的顺序是"鼓、鼓、鼓、钟、鼓、鼓、钟"。继续往前走可以找到物品云纹蜘蛛、灵山仙芝、九阴散、无影神针、山灵琥珀、傀儡虫、人参姐，苏媚10级学到技能回梦。走到第二个有两个入口的正方型房间后，再往左边走，就来到江陵冰窖，向下走就看到喻南松。

喻南松已经研究好机关，但是，必须要有一个人在外面，大家都认为喻南松在这里比较合适。进入到冰窖中，首先要迎战的是蕴儿召唤的管家，很容易就能够消灭，然后，蕴儿的娘蜜姬出现。战斗结束后，蕴儿答应出去见她的父亲刘建。

正在此时，外面突然却出现沈欺霜一行人，他们要杀死刘建，蜜姬出现，为刘建挡了致命的攻击。而丧妻的刘建也不愿意独活，把蕴儿托付给忆如后，就自杀了。

第七回　云梦泽巨龟救性命　邪雾林疑人起杀心

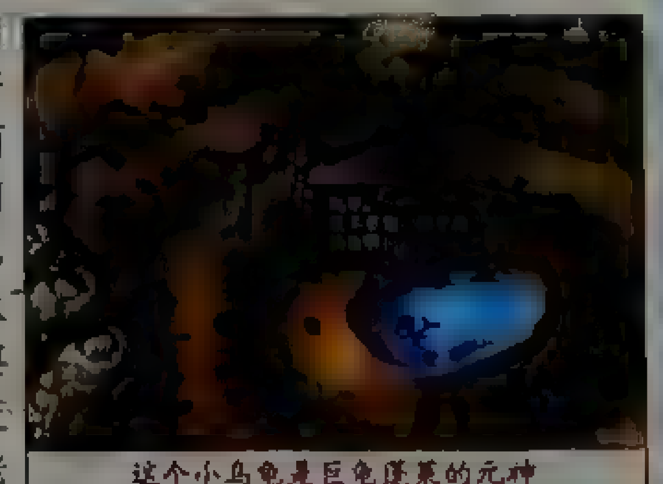
众人回到码头，喻南松提到在荆州城内展开的降妖除魔大会，由于大会也邀请了李逍遥，于是众人都坐上了开往荆州的船。船航行在云梦泽中，小虎刚要过去询问七七的近况，魔族的掌旗使突然出现，把船打翻。小虎和七七被海浪冲到了一个古怪的"荒岛"上。

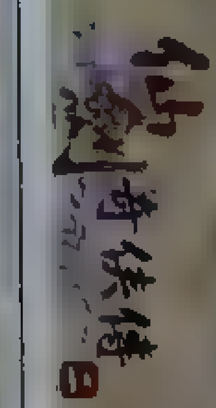


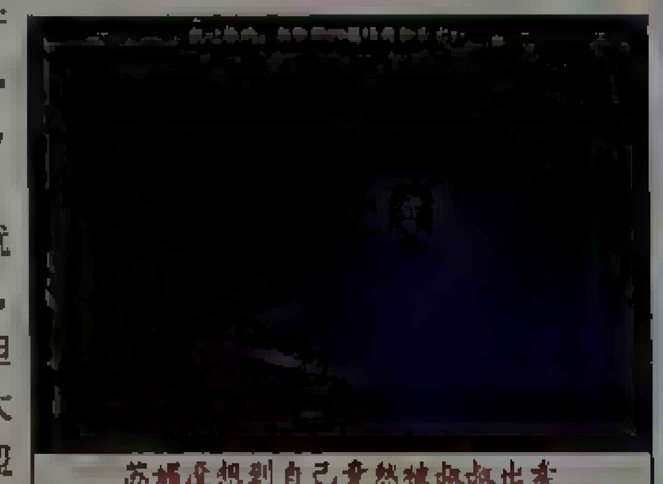
俩人一起往前走，在岛上的钟鼓怪人的正确答案是"钟、鼓、鼓、鼓、鼓、鼓、钟、鼓、鼓"共9下，然后可以在岛上的宝箱中得到净气白玉瓶（战斗中每回合+30真气），在迷宫中还可得到物品灵蛊。进入到中心地带时，却发现池中有只会说话的乌龟。这乌龟自称大名蓬莱，它被奇怪的力量所吵醒，而大家其实都是落到了它的背上。它希望小虎能帮它把尾巴上的刺拔掉。小虎欣然接受，继续往前，在迷宫中找到十里香、无影针。在最右边发现有一把剑，而、当小虎拔剑的时候，欺霜却晕了过去，原来她隐瞒了自己的伤情，小虎把自己的真气传给她，然后背她回到蓬莱那里。

这个时候，众人已经到齐了，而喻南松却带来苏媚没有在蓬莱的消息。小虎来到岸边，劝忆如不要太伤心。在蓬莱的护送下众人很快就到了荆州。众人也因为要有各自的事情而分开行动了。

荆州城内可以得到一些物品，在民房内的柜子里发现土灵符，在当铺内的柜子里得到两星锁。在武器店旁边的屋子前，门口有一堆杂物，里面有山灵琥珀。在东面的城门可以找到幻歌，完成任务。走到客栈附近，发现有一只可爱的小狗，但是与它玩耍后会丢失100两银子，追上去，看到狗旁边的老人。老人解释说这狗爱偷东西，并且执意要送小虎一醒糊香。在客栈的右边拿到雄黄酒，在客栈的二层有腾云符。


这个小乌龟是巨龟蓬莱的元神




苏媚没想到自己竟然被救出来


小虎力战群雄，拼死保护苏媚

从荆州北面的路口就进入到了朝天坛。在顶端，武林的正义志士都来了，但惟独没有李逍遥的身影。大家推举千叶法师为武林盟主，千叶决定在大会上公开毁坏魔界三大宝物之一的九转回魂珠。不料千叶的徒弟来报：九转回魂珠被一个年轻女子偷走了！众人都追了出去。而忆如借助曾经收服的妖怪的消息，知道那贼其实走了另外一条路线，于是小虎和忆如来到邪雾森林。在森林中可以找到人参姐、孔雀胆、灵蛊、火灵符、武僧靴、迷魂香、陈皮守宫、鬼枯藤。突然间，忆如好象看到了苏媚。

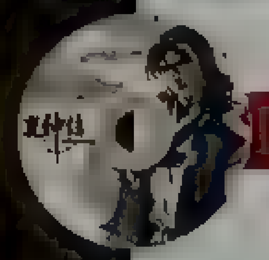
此时，同在邪雾森林的深处，苏媚将九转回魂珠交给虞蛇叔叔，但虞蛇却出卖了她，九转回魂珠又回到了掌旗使孔璘的手中，孔璘翻脸，命令虞蛇杀死苏媚。小虎这边，往左边走，再经过一个场景就可以看到受伤的苏媚躺在那里，而虞蛇也过来发动攻击，将其击败后，苏媚竟然央求小虎不要杀了它，虞蛇趁机逃跑。

苏媚编了一通谎话，骗过了小虎和忆如两人，让他们以为是孔璘挟持人质，要挟苏媚偷取魔珠。苏媚还叙述了自己的身世，原来她也是妖怪，但是父母在她很小的时候就被一男一女杀掉了，她发誓要找到杀害自己亲人的仇人，于是才会加入到孔璘的旗下。

苏媚怕掌旗使追来，让小虎赶紧走，没走出多远，众多正派武林人士追了上来，坚持要杀了苏媚，小虎以死保护，打退了一波又一波进攻。千钧一发之际，千叶禅师赶来，告诉大家真相，三人才得以脱身。

数日后，三人一行来到了蜀道山路，再往前，也许就能见到忆如的父亲李逍遥了……■

（待续）





寰神结

完全要点攻略

文/枫子

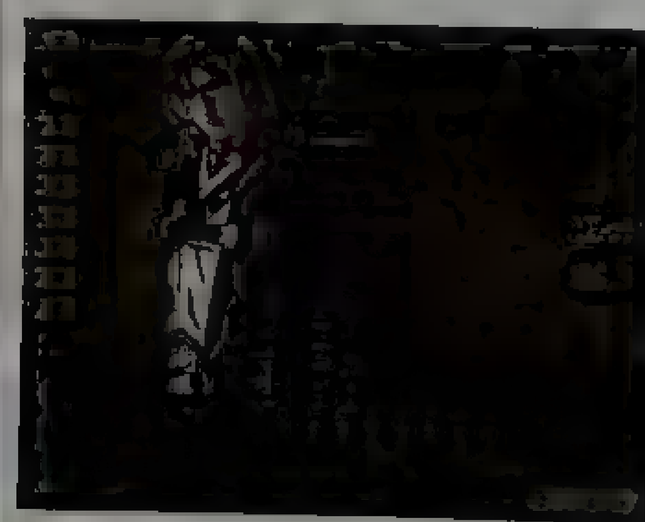
汉堂作品一向以难度 BT 著称，这次的《寰神结》尤为过分，前期的难度超越了《幽城幻剑录》，因此这本攻略以帮助大家通关为目的，不过多涉及剧情。另外的几点说明，请"天地劫"系列的新手务必看看：

1、为了降低难度，请下载 1.04 版补丁并且加上 1.04 随时存档补丁（patch.ali213.net 下载，如果采用最新 105 补丁会大大降低遇敌几率，不过无法使用随时存档）。

2、关于五内分配，本文选择性的标示了"有价值"的技能习得要求，以便在最少的等级时学会最有用的绝技。

3、前期资金短缺时购买装备，以防具优先（所有角色普遍攻击远远高于防御，没有好的防具很容易被秒杀）；购买武器则以殷千炀，高皇君，萧婉三人优先；而饰物，尽量选择能增强物理防御和回避的；前中期，魔防根本用不到。

4、关于阵型，尽量把防高的队员放在前排，后排队员前方有"人墙"时只承受 50%的物理伤害。



5、战斗小技巧，由于敌人（电脑）反应实在太快，因此战斗最好配合热键的使用。战斗一开始便按着"S"键，迅速打开绝技窗口，并使时间棒暂时停止，再慢慢调整战术。注意"天地劫"系列一向都十分重视战术（A 是普通攻击，D 是防御，R 是逃跑）。

天玄門

殷千炀因练功走火一度昏迷，恰巧师妹高皇君来通知师傅口谕，于是两人一同前往青云殿。得到天玄门掌门方震岳指令后，到悟心洞破解八卦迷阵，取得宝物镇魂令。

指南一：八卦迷阵的乾卦位如图 1。其余火柱逐个调查后置入相应符卦即可。

图 1

指南二：洞内怪物不算强，建议在此升 2 级，高皇君 lv3 时习得气逾之术。游戏初期恢复药品紧缺，尽量使用法力恢复。

指南三：路上有不少琉璃魂晶，以后可以用来和神秘商人交换物品。

斩龍台

宝物镇魂令入手后出洞，方震岳交付一项重要任务。接受任务后，离开忘剑峰，到达斩龙台，破解铜狮迷阵后进入斩龙台地下"荒之剑塚"。一路斩妖除魔取得神剑。

指南一：进入斩龙台前，建议先到外面练 2 级（至少 lv4）。强烈建议先到长平镇采购装备，不过路上敌人相当强悍，随时存档！高皇君五内分配为神 15，魂 15，lv5 时习得灵净大法。神视幻观虽然也可以学，但浪费不少五内蕴魂，不推荐（另外，升级的话，不要将蕴魂随便分配，留着就可以了）。

指南二：破解铜狮迷阵有两种方法，建议采用简单快捷的一种，连续错误 15 次，高皇君会帮忙打开入口（不过下去之前记得回复 HP）。

指南三：荒之剑塚迷宫走法如下→西南→南→东北→东南→北→北。

長平鎮

来到北方的长平镇补给一番。想坐渡船，得知船夫不在，出镇去东北树林救回船夫。搭船时，却被神秘女子双双（胧夜）下迷药骗走神剑。

指南一：树林并无特别标示，直接进入便会发生剧情。

濮陽城

殷千炀醒来后发现在濮阳客栈内，走出客栈遇到紫云派前来接剑的掌门，被训斥一番后，他决定自己找回神剑。先到城西码头找到殷千炀，偶然得知神秘女子的消息。回城中心（武器店附近）一位持鸟笼的老人处询问，却被告知先要回答迷题。武器店西北方的两个文士透露，此城太守之女善解迷题。于是再到药铺附近寻找可以随意出入官府的小豆子。跟随小豆子进入太守府（一共需要回答两次迷题所以必须进两次太守府，此处不再赘述）。老人终于透露神秘女子的下落：雾谷栈道。

指南一：城中当铺附近有一青年变卖首饰，对话 5 次后出现选项，选择"这位兄台如此穷困，就一千五百两买下吧！"便会以 500 两购入朱蕊晶花（高皇君的好感上升）。

指南二：城中西南方有一赌场，和外面守门的青年连续对话三次便可进入。赚钱的好地方啊，记得存档后多赚点，money 一向极度紧缺。其中的暗黑擂台赛（其实就是与怪物战斗）共有 10 场，难度逐级递升，目前不宜尝试。

太行山

进入太行的雾谷，发觉同样有迷阵，破阵后遇到高戚和胧夜。初次与高戚作战，战败后，高戚带着神剑全身而退（此战必败）。

指南一：迷宫中怪物的等级颇高，建议先不要上山，从太行山一直西行到达太原城采购装备。还是记得要多多存档，太原附近的怪物可是能将主角们秒杀的……上山至少等级 lv10 以上。建议在山上练级到 lv13，殷千炀习得气愈之术；高皇君习得神气流转（全体回复，五内需求为神 20，魂 25）。

指南二：此处迷宫错综复杂，走错便会传送回起点，尽量先存档再尝试，走错就读档（除了最后的脱离点，其余都是错误的传送点）。以下是迷宫的解法→第三个岔道转北→第二个岔道往南→沿着栈道一路往西→北上到达有茅棚的位置→转西直到看到树→往南下石阶到达如图 2 位置→脱离迷宫。

图 2

紫雲派

听诸派掌门讨论过后，回房间与高皇君交谈，再下到地牢寻找胧夜，击败守卫（千万先补血啊，目前 HP=1）。此时胧夜加入队伍。经过师傅方震岳指点，两人从后花园密道逃出紫云派。在出口处，高皇君加入队伍。众人逃出紫云派后，又恰巧遇到邪隐朱慎行凶，出手救下萧嫣，萧嫣加入队伍。

指南一：密道中只需拉下几个机关即可开启锁住的门，很简单的迷宫，不过在密道中敌人数量众多，优先解决战士系的敌人，敌人法师基本只用辅助法术，不用理会。切勿恋战。

指南二：朱慎 HP 有 7500，不过攻击力实在太差（如果之前有买过太原城的防具的话）。对于朱慎的抗性，雷系法术效果不大，而胧夜的火系法术相当有用。

太原城

萧嫣带领众人来到太原城歇息，补给一番想出城时，殷千炀师弟前来送信，得知高戚前往恒山悬空寺解神剑的禁制。于是众人立即前往太原北方的恒山悬空寺。

指南一：进入太原客栈时，胧夜会取出地界秘宝浑元盘，炼化系统启动。关于炼化心得，后面有详细介绍，不再赘述（另：太原南方的洛阳城，目前不能进入）。

恒山懸空寺

进入悬空寺后，发觉还是来迟一步，高戚已经杀入剑塚。为了阻止神剑的解禁，众人突破地下遗迹迷宫来到阳之剑塚。结果仍然不敌神剑之威再次战败。高戚解开第二个封印后扬长而去。

指南一：进悬空寺前建议练级至 lv16 以上，目标为殷千炀习得日轮神剑（迅 20，烈 30，神 25）。

指南二：先从悬空寺大殿右侧长廊下到地底，一路穿过南部的房间，来到地底遗迹的中心地带。然后往北进入房间，取得驱邪道具"净烨佛雕"。原路返回大殿，从左侧长廊再次下到地底，经过存盘点往上进入房间。

指南三：遗迹中的怪物多以骨卒（僵尸）为主，攻防超高而且不惧冰系法术，胜利后经验也不算很多，不建议在此练级，多用逃离战场吧。实在想打，火系法术以及高皇君的武器"丝带"有特效。

指南四：悬空寺的剧情完毕后回到大地图再进入寺院，穿过放置"净烨佛雕"的左侧房间可在空地找到神秘商人。

洛陽城

众人按照指示来到洛阳准备与诸派会合，不料洛阳已经完全被瘟疫笼罩，僵尸鬼怪四处横行，高皇君怀疑有妖人作祟，于是众人前往洛阳城西打探（西南方）。在城西最南方凉亭遇到茅山道士狄湖，证实了众人推测。一路西行找到狄湖所提的废弃豪宅，破解九阴冥幻阵后来到仓库，发觉瘟疫根源所在——朱慎。收服朱慎后洛阳瘟疫解除。疲惫的众人在客栈休息过后，出门遇到前来通知任务的大师兄。帮大师兄送去一只烧鸡后，大师兄终于念在往年同门之谊告知斋女的任务。

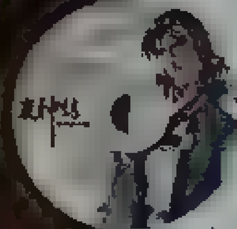
图 3



指南一：洛阳城内游荡的鬼怪同样多以活尸为主，惧怕火系法术（光系也很有效，但目前无人能用）。而豪宅中的尸虫相当可怕，攻防 HP 都超高，尽量避免战斗（弱点是雷系法术）。建议升级至 lv19，高皇君习得五雷正法（迅，神各 30），胧夜习得焚炎之阵（烈，魔各 20）。

指南二：废弃豪宅的正门并不能进入，如图 3 从西南的侧门进入。要破九阴冥幻阵必须撕掉正确的符咒，以下为 9 层符咒的顺序→4→5→5→5→5→4→5→1→1（注：每次 5 张符咒都按照从左至右的顺序排列，如果有两张符相隔不远，则以靠上的符咒为先）。

指南三：朱慎 HP 为 15000，另外有 2 只尸虫护驾，必须优先解决。朱慎会用一些雷系法术攻击我方，其弱点是火系法术



和物理攻击，保持我方HP全满即可。另外，收服朱仙后不要急着走，先去凉亭找道士狄渊，可以获得一些物品。

指南四：先到城中心排车附近与一位青年交谈，得知城西阿男是偷鸡名手，再到城西可以遇到阿男，骗到一只肥鸡，然后送去给客栈小二做出烧鸡。

嵩陽門·隱之劍塚

赶到华山后，又看到尸横遍野的场面，诸派掌门虽然合力，也不敌神剑之威。殷千炀等人也再次败阵，千钧一发之际，神剑竟然选择了殷千炀为主人。手持九仪天尊的殷千炀轻松击败高昆，将其收服。在嵩山休息的当晚，一蒙面男子突然出现夺走神剑，刺伤胧夜，胧夜体内的“血咒之祭”也被引发。幸得剑圣武仲英出手相救，“回返梦魂”暂时抑制了“血魂之祭”的发动。商议后，殷千炀决定去找隐士“太渊隐逸”的下落，求取解咒之法。

指南一：剑冢外的怪物大部分属火系，因此冰系法术效果显著。与高昆第一场战斗必败，第二场则必胜。

指南二：华山嵩阳门大殿，受伤的掌门附近墙壁有个密室，点击进入可以拿取迅神五书和聚元散。在嵩山客房内，会有对话选项，选择1的话，高皇君好感上升。

指南三：华山下来后，一直南行到黔州镇上补充装备，这里有人界能买到的最好的装备，不用吝啬，有钱就花吧。另外如果有空的话，可以去濮阳城帮忙太守审案，全部答对可得到不少瑕牧之用的武器（回答之前先存档，错了2个就不能再回答了）。

汾陽古墓

到汾阳古墓后发觉入口已经被关闭，众人又不是全部都会潜水，一筹莫展时，剑圣武仲英前来相助（加入队伍）。同去太玄谷找燕明蓉带路，而武仲英则去借天界法宝，完成后5人一同潜入古墓。在古墓深处找到3个火褶子，分别放入铜鼎，便可打开暗门与韩无砂对决。因为有剑圣相助，这次可以轻松解决韩无砂，取得其内丹后返回太玄谷。太渊隐逸施法暂时压制“血魂之祭”百日，众人须在百日之内消灭施咒之人。

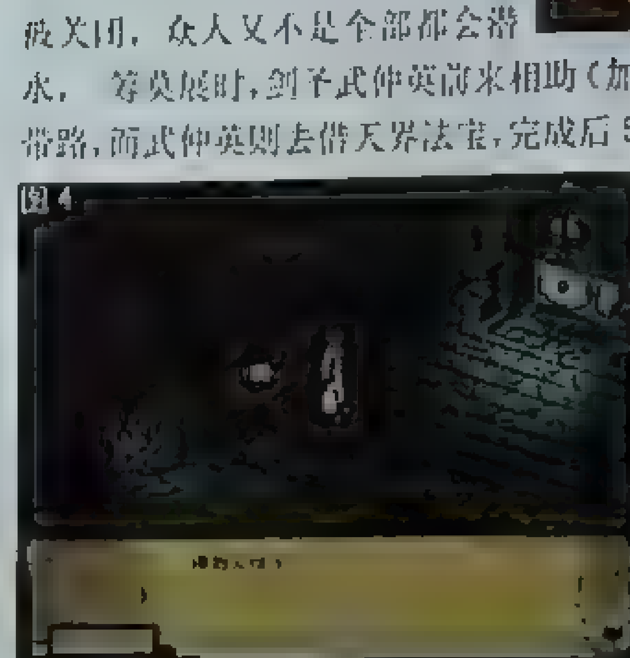
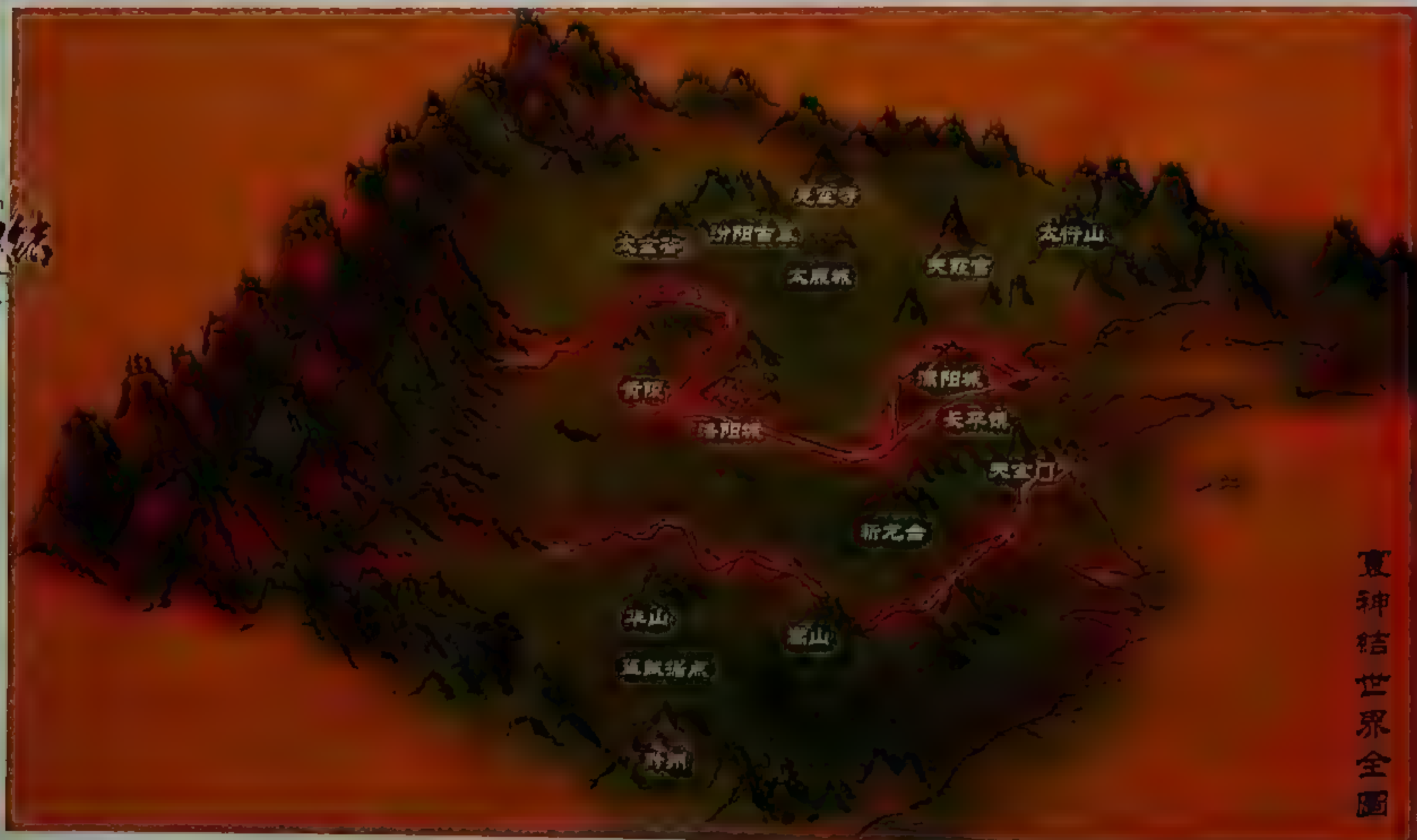


图4

指南一：剑圣的“无极天光”实在有够厉害（lv60），而且不消耗法力（消耗的是HP），多加利用。在如图4位置出现的敌人等级最高，经验也相当可观，如果之前没能好好练级的，在此可以调整一下（火灵神剑务必要学到，否则接下来很麻烦）。有点耐心的话，全体升到lv30以上不成问题。高皇君lv31习得狂雷电刃，无方变幻（迅40）。韩无砂HP35000，打法同前，不再赘述。



太玄谷

先到洛阳城门，巧遇仰慕胧夜的书生瑕牧之。再去洛阳杂货铺，遇到之前的茅山道士狄渊，答应帮狄渊捕捉一只小狐精。来到太原与狄渊会合后开始寻找狐狸，高皇君意外在桥下柳树旁找到狐精。小狐狸燕明蓉为了逃避道士的“追杀”，答应带众人去见其师傅“太渊隐逸”。通过太玄谷的迷阵后，终于见到了“太渊隐逸”。只是还需要蛇妖韩无砂的内丹“血灵神珠”才可以施咒。于是众人再次赶往汾阳古墓寻找蛇妖。

指南一：太玄谷的八卦迷阵也有2种方法破解，这里提供简单的方法。（作弊ˇ0ˇ）只要在被困困的场所存档马上再读取，迷阵便会消失。而迷宫的走法是→西北→东北→东→东南→南→西南→北→北。

指南二：去见“太渊隐逸”时先存档，马上要韩无砂战斗（第一次与其战斗，胜利后蛇妖逃回古墓）。此时瑕牧之加入战斗，他的光系法术对付韩无砂有特效，其余法术基本无用，还是物理攻击比较实在。另外韩无砂生命为20000，身边两只蛇妖优先解决。如果之前有按照攻略买过最新装备，那很容易解决，否则的话，建议练到lv27以上再打。高皇君习得揽风神行，地御之阵（神40，魂40），殷千炀习得火灵神剑（烈45，魂35，神25）。

橋山黃陵

来到嵩山神武观找斋女商议，斋女建议众人前往桥山黄陵。在黄陵连破两个机关后终于见到了黄帝魂，看完对话后，小师弟又来报信，要殷千炀等人立即前往神农架幻神林。

指南一：此处的怪物大多是“机关人”，因此所有法术基本无效，只能靠物理攻击。（火灵神剑是绝对的首选）

指南二：如下图假设九宫格如此排列。

1	2	3
4	5	6
7	8	9

第一次进入阳之间，破解顺序为3→6→5→2→1→4，将机关全部按下，则阴之间会出现。进入阴之间，破解顺序为7→3→2→8→1→7→9→3→5→2→4→8→6，同样将所有机关按下。第二次进入阳之间，按照5→1→7→9→3→5→2→4→8→6→5将机关全部降起，则阴之间关闭，而原先前一个场景“沙尘之间”会变成“龙泉之间”，可以通过。

指南三：均天阵室的解法为从左至右顺序按下第一、第三、第二个机关。

神農架幻神林

依照斋女指示来到神农架，发觉诸派掌门已经先行前往岩棚闯字台拦截夺剑者。新任小斋女葛云衣告知众人前往闯字台的方法。一行人利用四色珑玉，艰难赶到闯字台，却还是迟了一步，被神剑迷失本性的天瑶派雷掌门竟然对老友下手。殷千炀以“诛天剑阵”击败雷禁，却无意中打开神剑最后的“玄锁”。被困数千年的蚩尤魂魄立时逃走。殷千炀决定入地界再次封印蚩尤。

指南一：幻神林的怪物不算很强，但都会吸血攻击，尽量秒杀敌人，其弱点一般都是火、光；另外长翅膀的怪物一般都惧雷。这个法则到后期也同样适用。建议在幻神林中练级至lv33以上，胧夜习得血刃之咒，绝魄之阵，凶祟之阵（魂40，魔45）；萧嫣习得疾狼掠风（lv34，烈40），瑕牧之习得时仪返召（lv34，神魂各45）。

指南二：幻神林迷宫走法如下→首先从最近的树洞进入→到西南方角落树洞→沿着主干西行一直切换三个场景，就可以看到被困困的武林人氏。往下走便可到诸派营地。

指南三：要通过岩棚必须按照顺序弹奏（点击）四色珑玉。注意有时演示完毕后珑玉会相互交换位置，另外最后的几次传送只有音效没有显示，但也要在时限内点击珑玉。这个没办法，只有靠记忆力了，如果乐感比较好，即使不看也听得出来……（点错顺序会自动遇敌，建议逃跑）

指南四：BOSS雷禁HP大约55000~60000，会用大范围攻击技能，而且是物理系的，相当麻烦。好在他一般都是攻击前排角色，建议把血少的队员全部安排到后排，并且使用“时幻沙”或者“无方变幻”保护前排队员。然后就是使用各种辅助技能，比如大大增强攻击力的“血刃之咒”和增强防御的“地御之阵”。

黔州鎮

在小斋女的提示下，众人来到黔州寻找地界入口。救出黔州镇长之女后，镇长告知众人鬼神之渊的所在。

指南一：如地图，盗贼的巢穴是在北方的树林，有点远，而且很难进，多试几次。

指南二：救回镇长女儿可以得到一些炼化的好东东。炼些装备后可以考虑进去赌场打怪物（奖品多多）。前面9场战斗都不算太难，最后的魔将却非常厉害（HP大约有8万），胜利后经验也很可观（40000）。击败它的方法还是要靠物理攻击，殷千炀和萧嫣作为主力，其余作辅助（雷系法术也可以适当用下）。战斗方式请参考与雷禁之战。最好在此能调整一下队伍等级。建议至少要让殷千炀习得飞星神剑（lv48，迅35），萧嫣习得龙啸九天（lv46）

指南三：此时去3个剑冢就可找到3只神兽，全部击败之可以触发“200块”剧情。“200块”是BT的汉堂化身，有兴趣可以尝试，笔者提供一个简单的步骤：击败3神兽→到赌场练级至lv50以上（可以习得不少强力法术技能）→大肆采购然后炼化装备→准备15个以上的时幻沙（赌场可以得到）→按键盘上的“Tab”键返回天玄门再到殷千炀房间→找到“200块”开始战斗！！血刃之咒＋地御之阵＋揽风神行＋无方变幻＋绝魄之阵＋凶祟之阵＋生聚灵阵（注意使用无方变幻后不受任何法术或攻击影响，即使是补血也不行）……慢慢熬吧。胜利后得CD专辑，达斯摩光剑，风火轮改（好像全部都不能用？残念~）





鬼神之淵·離魂幽原

通过鬼神之渊的迷宫，终于到了胧夜家乡，地界幽城。地界的九黎子民无法接纳女娲后人，因而要求胧夜选出一位夫婿以换取地界子民的信任。殷千炀自愿进行“融血合仪”后，再度出发接受下个挑战，取得地界英雄撼天之魔剑“邪煌霸剑”，也正式成为了地界的“冥皇”。

指南一：鬼神之渊的怪物都没有明显的弱点，还是物理系的技能比较有效。另外要注意下去地界后再也不能回人间，有钱就花完吧。

图5

指南二：离魂幽原东北角落有个机关必须拉下，然后沿着骨龙尾巴一直上到头部（如图5）可以找到邪煌霸剑。撼天的HP有50000，弱点是光系法术，善用辅助法术的话，本关不算很难打。

指南三：击败撼天后取得骨笛，在镜幻台点击一个传送石后再使用骨笛便可传送至扶桑之窟，击败扶桑精可以与其交换物品，其中包括所有角色的最强装备。炼化方法请参照附录的“重要物品炼化表”。可以交换的物品具体情况如下。大部分物品都需要靠炼化所得，而炼化材料基本在寰神九山、三界之门和离魂幽原打怪物获得（说实话，最强装备并不算十分强，不过打打怪物练级也是不错）。

乌光玄铁=赤炼火铜×3、翡翠短剑×2
天瑞华缕=幽煌罗剑、六芒星印
龙神天铠=织凤红绸、凤翼彩兜
千枝幻玉=赤炼火铜、冰幻神石、雷荧魄玉、
避邪紫晶、九幽化玉各两个
七色璎珞=破军王戟、幻月神珠
幽日神袍=九焰邪刀、玉肌灵镯
玄魄幽壤=厉魂之晶、鬼煌幽实、浊凝血露、
噬魔骨片、死符魔附、渊兽畸胎



寰神九山·三界之門

将寰神九山的九鼎分别点燃后，众人来到三界之门的灵阙那击败九仪天尊之剑。将蚩尤荒魂逼入赤炼渊，以便利用寰神结困死蚩尤。

指南一：点燃九鼎需要的道具依次为：乌光玄铁（寰神九山第八层怪物掉落，扶桑树精那里交换可得或者参考附录炼化表），神木之技（击败扶桑精），绝凛玄水（与二辅使对话前往三界之门，右侧取得绝凛冰晶再回离魂幽原找到蓝色火焰即可获得），化烬劫火（与绝凛玄水一起获得），七色璎珞（炼化），千枝幻玉（炼化），玄魄幽壤（炼化或与扶桑树精交换），铸命封石（拉得），冥华紫晶（自动获得）。





指南一：九鼎中各有一只神兽守护，弱点分别为光、冰、火、火、火、冰、火、物理系、光。而寰神九山中的1、3、5、7、9层分别有一个宝箱，为四魔将、四冰兽、四暗兽、四雷兽、四火兽看守，里面装备相当不错，但难度太高（尤其是第一个宝箱，4魔将实力明显高过最终boss）！如果只想通关，建议不要去碰第一个。第九层宝箱中的古剑龙星可以拿去给扶桑树精，可得到“改造”后发挥其正威力的“邪炽霸剑”（本作最强武器，当然，除了九仪天尊 ^0^）。

指南三：灵阙潭在玄海谷道进入，须通过一些传送点，不过相当简单；总体方向是在右上方。记得到达右上角后别被传送点迷惑，直接往右方脱离迷宫即可到达。玄海谷道的怪物相当强，基本都属冰系，换上些抗冰的饰物为好。攻击当然就以火系法术为主，火灵神剑也不错。

指南四：本次的boss九仪天尊会全体攻击，基本都属物理系的。如果取得最强装备，那么只要留一两个角色作恢复即可轻松过关。没有装备的话，多用些地御之阵之类的法术。

赤炼渊

最终决战在赤炼渊展开！一番苦斗后终于将蚩尤和神剑一起封印起来。当然，故事似乎并未结束……

指南一：建议决战前全体炼级至lv58以上，没有获得终极装备前练级可以到寰神九山的第二层（辅助法师型敌人较多）和第三层（物理系敌人居多）。获得装备后可以去“玄海谷道”练。最后的boss要打两次，首先是黄帝的魂魄，也会用七光御阵，所以要重点保护胧夜（容易被秒杀）。物理攻击比较有效。

指南二：第二次面对蚩尤时，对手有黄帝魂和蚩尤魂，最有效的技能如下：瞿牧之“七光御阵”、“六甲神仪”（迅50神70魂70）绝对首选，威力惊天动地啊！殷千炀“天华神剑”，萧炜“天将奔烈”（lv55）。打boss时还是如此，一上来就用时幻沙，然后用瞿牧之的光系法术和主角等人的物理系技能猛击，两位女士就负责辅助。坚持就是胜利！即使是最终BOSS，也撑不了几下的。■

常用物品炼化表

紫金帜冠 + 飞虹剑 = 青铜铠甲
琉璃星簪 + 飞虹剑 = 金缎铁袍（推荐）
火纹金钗 + 青铜铠甲 = 紫绢金索
紫炎煌石 + 硬皮胸甲 = 钢衬武衣（推荐）
水晶珠练 + 火纹金钗 = 炙炎燧石
水晶珠练 + 紫金帜冠 = 紫炎煌石
水晶珠练 + 玄经绣带 = 凛水寒晶
紫绢金索 + 聚元散 = 银狐披肩（推荐）

以上为进悬空寺前的炼化，材料都可在以往村镇中购入

披甲符 + 软革里衣 = 水灵珠花
水灵珠花 + 风行符 = 冰蚕玉带
赤炼火铜 + 火浣银纱 = 织凤红纫（推荐）
怯魔护印 + 冷月银枪 = 荒剑化魄

怯魔护印 + 银环软甲 = 荒剑化魄（推荐）
荒剑化魄 + 银狐披肩 = 紫电金戟（推荐）
缚咒禁石 + 雾幻云袍 = 天瑞珠索
紫筱净玉 + 雾幻云袍 = 地魄玄石（推荐）
冰幻神石 + 冰蚕玉带 = 火浣银纱

以上进入鬼神之渊前的炼化

天瑞珠索 + 十圣金丹 = 紫微仙衣
凤凰织锦 + 紫微仙衣 = 赤炼火铜
凤凰织锦 + 紫电金戟 = 火浣银纱
赤炼火铜 + 火浣银纱 = 织凤红纫
织凤红纫 + 紫微仙衣 = 钧天珑玉
十圣金丹 + 荒剑化魄 = 天穹剑印
天穹剑印 + 雷荧魄玉 = 幽都王玺
织凤红纫 + 幽都王玺 = 凤翼彩兜

天穹剑印 + 乌光玄铁 = 六芒星印
翡翠短刀 + 天穹剑印 = 龙王戟
龙王戟 + 太初华晶 = 破军王戟
翡翠碧砂 + 翡翠短刀 = 九炼邪刃
九炼邪刃 + 十圣金丹 = 玉玑灵镯

以上为换取终极装备的必要物品炼化

鬼煌幽实 + 兽魔骨片 = 渊兽畸胎
历魂之晶 + 浊凝血露 = 死秽魔腑
死秽魔腑 + 渊兽畸胎 = 玄魄幽壤
天穹剑印 + 玄铁重甲 = 乌光玄铁
四色珑玉 + 逆返回轮 = 七色璎珞
龙骨项链 + 翡翠碧砂 = 千绫幻玉

以上为九鼎之剧情物品炼化

重要原材料获得地

黔州镇：龙骨项链、朱焰妖瞳
离魂幽原：铸命封石、翡翠短刀、荒剑化魄
三界之门：蟠龙玉带、封烯牙悬、玄乌玉雕、昴昴角簪

寰神九山
第一层：赤炼火铜、荒剑化魄
第二层：玄魔法袍、紫电金戟、天瑞珠索、冰幻神石
第三层：雷荧魄玉、凤凰织锦
第四层：辟邪紫金、凤凰织锦
第五层：凤凰织锦
第六层：太初华晶、返命神水、十圣金丹
第七层：翡翠碧砂、无神幻萝、十圣金丹
第八层：乌光玄铁、大还丹
第九层：神临金丹

五内列表

所谓五内，即由迅、烈、神、魔、魂组成，五内借由战斗中得到魂体来增加。游戏中的角色五内不仅影响到角色习得法术的等级，更重要的是将影响到角色对火、雷、冰、光等属性的抗力，而这些属性，又决定了角色在受到敌人法术攻击时受创的程度。当属性的颜色为红色时，数值越小，表明角色对这些属性的抗力越大，受到相同属性法术的伤害越小。反之则受到的伤害越大。

而如果属性的颜色为绿色，说明角色即属于此属性，如果受到相同属性法术的攻击，不仅不会受伤，体力还会得到相应的回复。绿色的数值越小，回复的越少，数值越大，回复的越多。

（表格见右页）资料提供：太子猫

终极邪道攻略

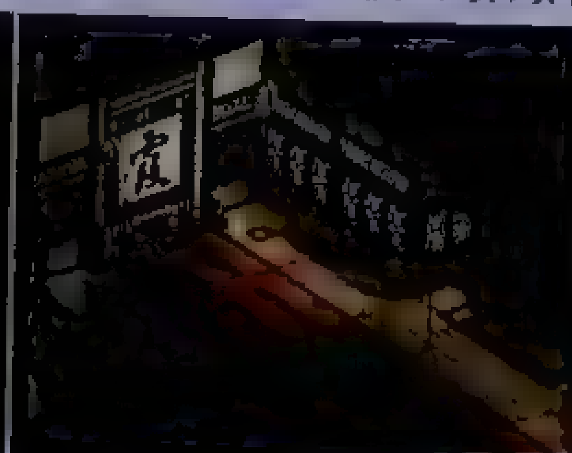
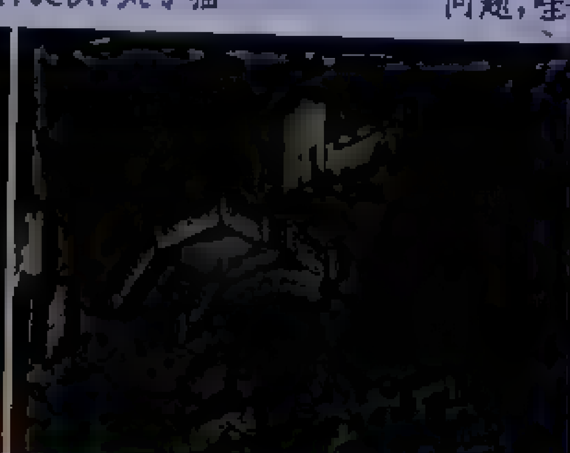
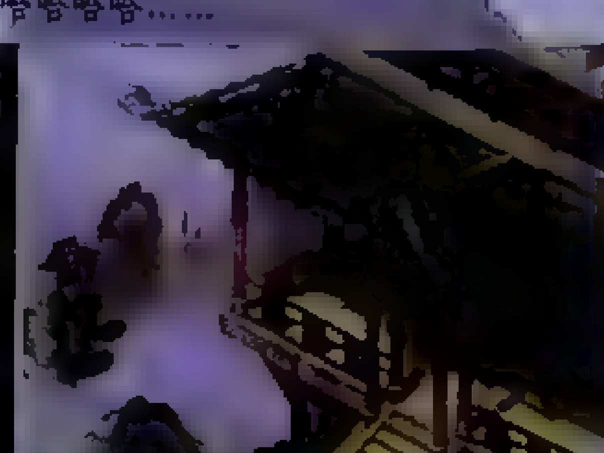
如果各位玩家看过攻略还是无法顺利完成游戏，那么……只有出最狠的一招了。请看！

1.在第一个可以购物的村庄，药店卖的有金创药和返气丸，将鼠标停在两者之间，按下左键，有可能以30两的价格购入返气丸（失败的话再试试）！多倒卖几次，钱多的花不完。

2.有足够的MONEY后，边走边存档逃到有卖人界最强装备的黔州镇。嘿嘿，这下子至少可以撑到鬼神之渊都不用发愁武器装备了。

3.神秘商人处，进行2次以上对话便可无限拿取物品（其中有各种增强能力的道具）。还有满阳门附近的密门也可以无限进入拿迅神五书（这个1.05版不能用了）。不怕角色不够强了吧。

4.有了以上支持，想必秒杀200块都不成问题，哇哈哈哈哈……

人物	武功法术	五内：迅	烈	神	魔	魂	五内级别	习得级别	功效
殷千炀	无方飞剑		10		5		1	1	直排攻击
	气愈之术						13	13	回复
	日轮神剑	20	30	25			15	20	火系剑技
	火灵神剑		45	25		35	26	31	火系剑技
	幻月神剑				20	15	37	43	剑技攻击
	飞星神剑	35		15			48	53	光系剑技
	天华神剑		35			15	58	60	剑技攻击
高皇君	气愈之术			12		12	3	3	回复
	雷引之术	12		12			5	5	雷系横排攻击
	神视幻观			15	15		5	10	查看敌人状态
	灵净大法			15		15	5	10	解异常状态
	神气流转			20		25	13	16	全员回复
	五雷正法	30		30		15	16	22	雷系全员攻击
	揽风神行			40		30	25	31	战斗中加速
	地御之阵			40		40	25	31	战斗中提升防御
	妙心神念	30				30	27	33	战斗中提升命中
	狂雷电刃	35		40		30	29	35	雷系横排攻击
	无方变幻	40		40			29	35	战斗中隐形
	返命之阵			50		40	36	40	回复
	神还大法			65		65	43	47	全员回复
	九天神雷	50		60			47	52	雷系横排攻击
	生聚灵阵			80		75	52	58	回复
	时轮返阵	50		50		50	56	60	战斗中加速
	千煌雷烈	70		70			57	60	雷系全员攻击
胧夜	离元殁神						1	1	吸血
	离火神诀						1	1	火系攻击
	天霜雪舞						1	1	冰系全员攻击
	黑暗冥狱						1	1	中毒
	焚炎之阵		28		20		15	21	火系攻击
	冰华之阵				20	28	15	21	冰系攻击
	夺魄鬼咒						16	16	麻痹
	无天黑炎		28		28	29	17	19	魔系攻击
	戾血万毒						18	18	全员中毒
	幽梦幻界						19	19	昏睡
	七炼真火		40		40		25	31	火系全员攻击
	玄凛冰煞				35	40	25	31	冰系横排攻击
	灭魂大法				40	40	25	31	魔系攻击
	戾魂封阵		35		35		28	33	减级
	血刃之咒				40	40	28	33	我方全员攻击力上升
	绝魄之阵				40	45	32	37	敌方全员攻击力下降
	凶煞之阵				40	45	32	37	敌方全员防御下降
	冥幻之阵		20		40	45	32	37	全员减缓
	灵智真法						50	50	法术威力提升
	千悚鬼噬	65		65			48	50	魔系即死攻击
	天火之术		55				47	52	火系全员攻击
	冰狱寒岚				55	55	47	50	冰系全员攻击
	九俱焚灭		70		70		57	60	火系全员攻击
	魂冻冰魄				70	70	57	60	冰系全员攻击
萧炜	泼风枪						1	1	攻击
	回风枪						1	1	直排攻击
	疾狼掠风						34	40	攻击
	龙啸九天						46	51	攻击
	天将奔烈						55	60	攻击
瞿牧之	神气流转						1	1	全员回复
	群星聚华						1	1	光系攻击
	神威天光						1	1	光系全员攻击
	封魔神道						1	1	禁咒
	揽风神行						1	1	战斗中加速
	灵智真法						1	1	提升法术威力
	神视幻观						1	1	查看敌人状态
	逆时之契						28	28	减缓敌人蓄气速度
	无上灭法						28	28	破除敌人咒术功效
	无方变幻	40		40			29	35	战斗中隐形
	返咒禁制			40		40	29	35	防御所有咒术
	时仪返召			45		45	34	40	破解敌人蓄气
	乱神大法			55		55	42	47	减少敌人蓄气
	神还大法			60		60	43	47	全员回复
	辉日圣烨	40		60		60	47	52	光系直排攻击
	瞬霎神仪	30		60		60	48	53	让我方立刻行动
	神护之阵			75		75	53	58	全员回复解异常状态
	六甲神仪	50		70		70	53	60	防御所有敌方攻击
	御召魂返			70		70	53	60	复活
	气光御阵	40		70		70	58	60	光系全员攻击

朱红之泪

小说搜集方法

文/龙飛雨

在《朱红的泪》中，除了在菲尔丁的王立图书馆收藏着《女剑士莎菲》，还有两套需要收集的迷你小说。

《疾风小子拉宾》

第一卷　第一次到波鲁恩之后，马上去旅馆二楼找卡拉姆斯。弥发来驱散毒气之后，可以在新波鲁恩得到。

第二卷　雅契姆成为伙伴之后，在前往塔蕾娅亚修道院前，再去找卡拉姆斯先生一次。在吉亚和露卡见面后可以在酒店前得到。

第三卷　到了吉亚后，去见卡拉姆斯。银矿山被袭击之时，可以在巴洛亚得到。

第四卷　在和艾梅尔重逢前，在巴洛亚的灯塔前碰到卡拉姆斯，在要前往真实之岛时可以在塞塔的酒店拿到。

第五卷　在得库斯村前往真实之岛前见到卡拉姆斯。和道格拉斯会合后，可以在巴鲁库特的大圣堂得到。

第六卷　和道格拉斯会合后在巴鲁库特和卡拉姆斯先生见面。然后在回东方大陆之时，可以在塞塔的酒店得到。

第七卷　要回东方大陆之时在塞塔和卡拉姆斯见面。返回菲尔丁王城，在麦尔的父亲的咒语被解除后，在王城的酒店得到。

第八卷　返回东方之后，在波鲁恩的酒店和卡拉姆斯会面。在取得赤红火焰石后，在布利扎库的[illegible]

第九卷　在布利扎库港的货物囤积处找到隐藏的卡拉姆斯。然后到巴鲁库特的旅馆二楼得到。

《剑帝扎姆扎》

第一卷　从乌尔特村启程旅行之后，立即回到道具店和老板娘对话，就可以得到。

第二卷　第一次来到菲尔丁王城，完成寻找邦邦的任务后，从格鲁鲁的母亲处得到。

第三卷　在波鲁恩的依顿祭完后，从孩子们的手上得到。

第四卷　艾蕾诺亚成为伙伴之后，马科斯在守卫魔法大学时候得到。

第五卷　在巴洛亚和艾梅尔在城中散步时，在[illegible]得到。

第六卷　从巴鲁库特的[illegible]手中得到。

第七卷　解救斯塔蒂亚后，回到[illegible]得到。

第八卷　从塞塔回到东方大陆时，在[illegible]处得到。

第九卷　[illegible]到吉亚时，在魔法大学的校长处得到。第十卷　[illegible]的[illegible]处得到。

第十一卷　[illegible]手中得到。

第十二卷　[illegible]得到。■





哈利·波特 与密室

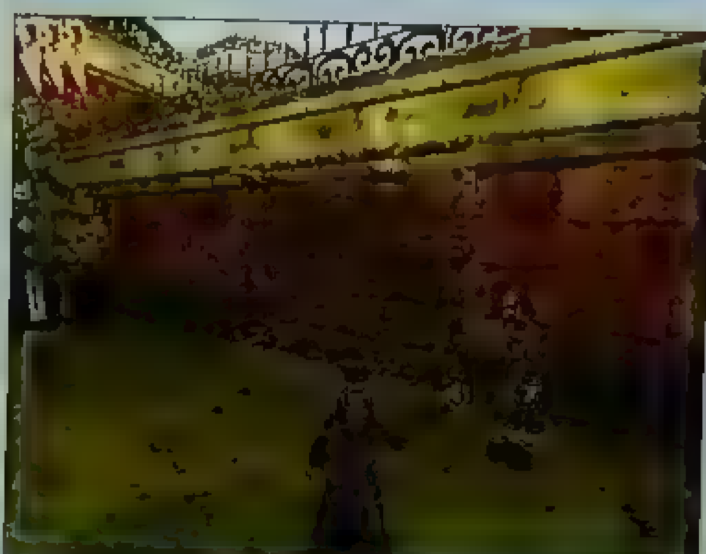
40张银版巫师卡全收集

文/大漠奇侠

话说在移动的楼梯的三层，有一个被差点没有头的尼克发现的秘密，那里面隐藏着11张精致的金版巫师卡。只有找到游戏中所有40张银版巫师卡才能进入这个神秘的房间，得到这些终极奖励。那么这些银版巫师卡都藏在哪里呢？



一、学园院子里（4张）



1（卡片号码27）在院子西侧"防护墙"的挑战入口处，朝右边有裂缝的墙施法打开一个密室，再向其中的滴嘴兽施魔法，趁魔杖的光芒尚未消失跑到院子东侧，穿过正在发光的墙壁跑上高处平台，卡片在平台上的箱子里



2（36）分院后，朝通往比赛入口处的侧塔楼上的旗帜施魔法，附近会打开暗墙



3（43）进入院子西南角的拱门，转身向高处的雕刻花片施魔法，密室在右边自动打开

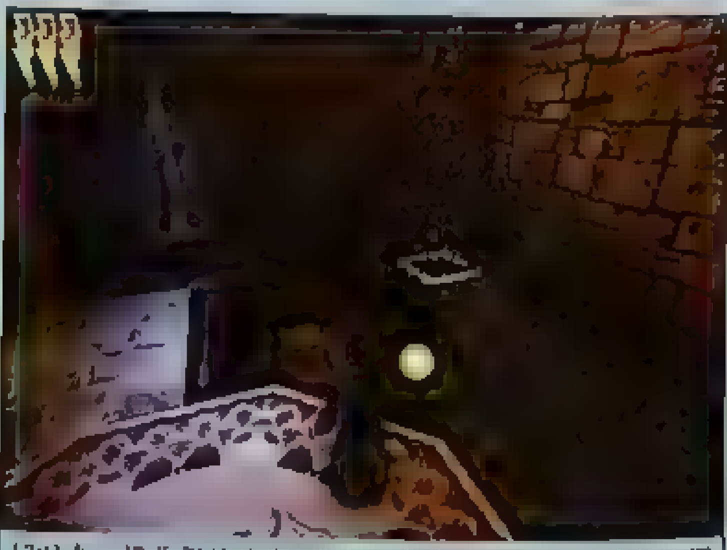


4（45）在卡片（27）的平台上找到一块异样的地板，跳起来踩上去，学园建筑上会打开一个密室，利用弹跳咒抵达高处

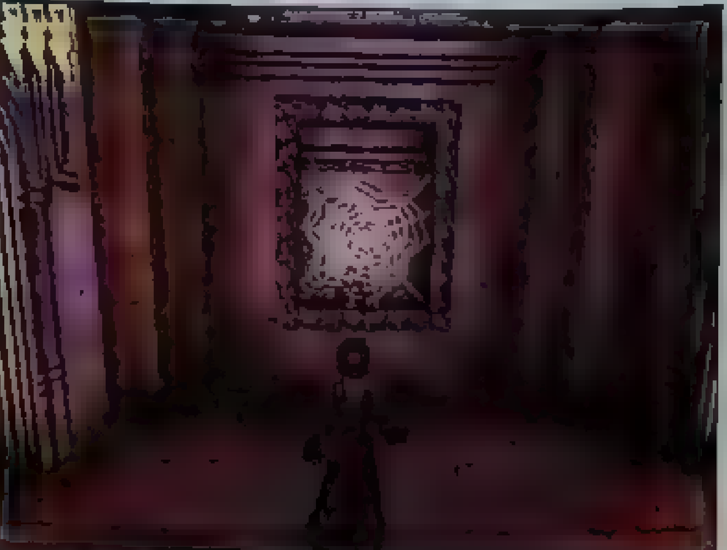
二、学园建筑内（8张）



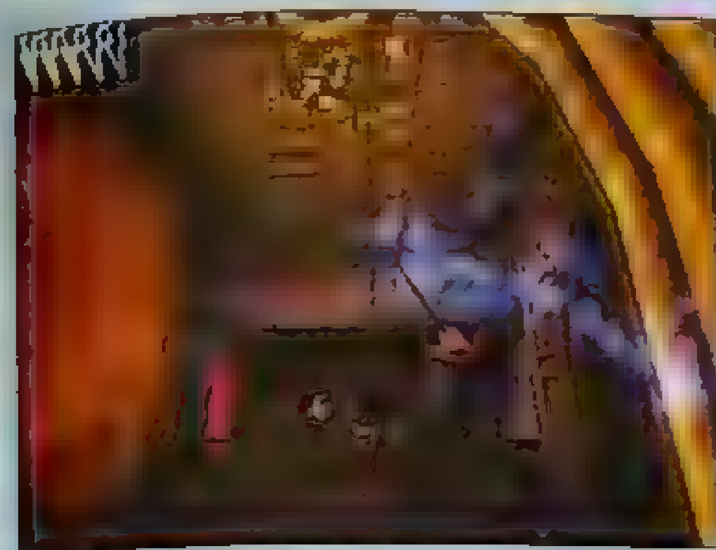
5（13）对一楼东北方走廊里的铜人像施法使之后移，再踩比露出的地板打开暗门。



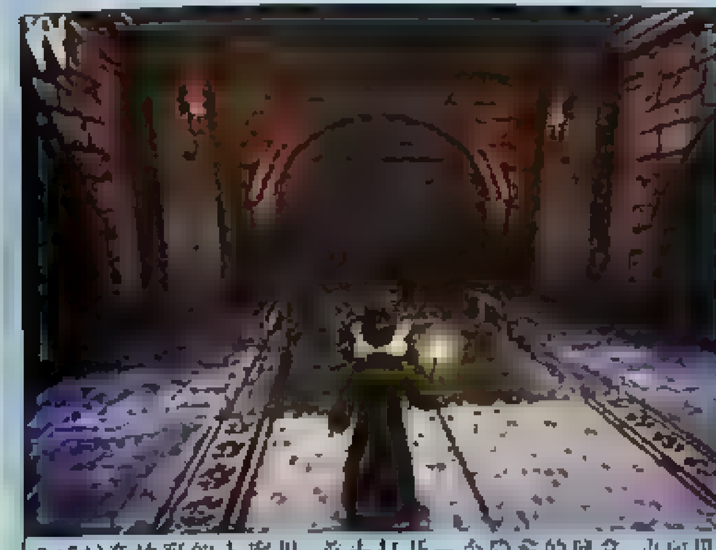
（20）去一楼西侧的地窖，进入去魔药学教室侧门对面的那个侧门来到一个大厅，消灭史莱姆体，再向滴嘴兽施魔法，显出墙角的隐形柱子，向柱子里的绳子施法，地板会下陷



7（35）二楼挂着蜘蛛网的镜子里



8（39）越过许多交错行的二楼，朝天花板上一块异样的天花板施魔法，楼梯口就会出现飞天绳索，朝它施魔法，打开楼梯底部的密室



9（54）在地窖的走廊里，首先打开一个隐藏的壁龛，再向里面的滴嘴兽雕像对飞施法，开启地窖一头隐藏的地板



10（60）在地窖的魔药学教室里，朝入口处附近有裂缝的墙壁施魔法开暗门，踩在中间的石板上，外面会升起通向密室的楼梯。



11（73）学院分典礼堂的门口，向左边有花纹的石墙施魔法

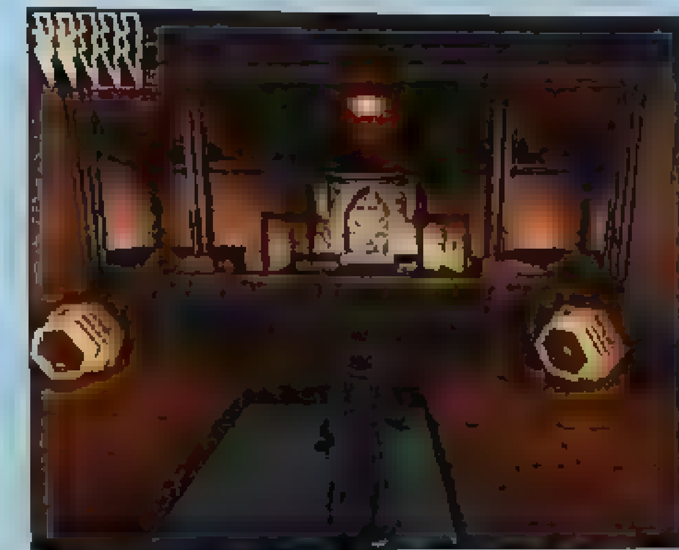


12（99）在通向移动走廊的大门附近，朝墙上高处凹陷的石块施魔法打开暗门，用渐隐古消灭掉史莱姆体爬到高处

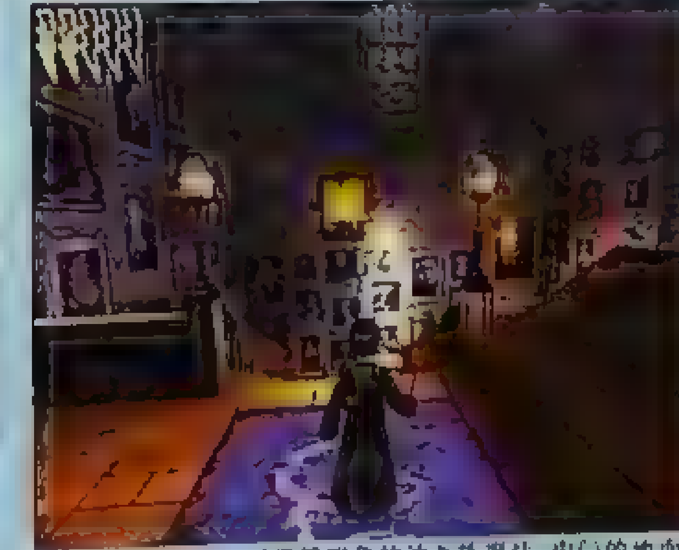
三、移动的楼梯（5张）



13（30）在楼梯的顶层进入医院前，向右边有人脸的墙壁施魔法，最后会打开楼梯最里面的密室，利用弹跳咒抵达



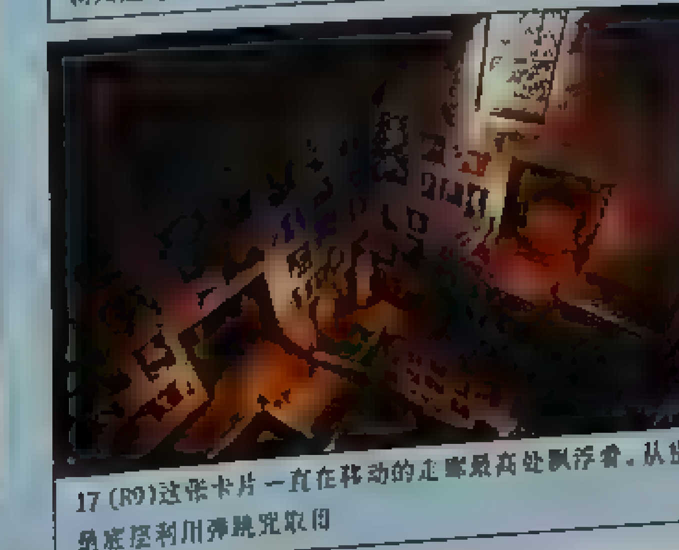
14（39）从医院另一侧下到一间大厅，在门口跳到一块异样的地板上，使密室开启



15（71）在医院里，对房屋四角的油画施魔法，中间的地面下沉露出密室

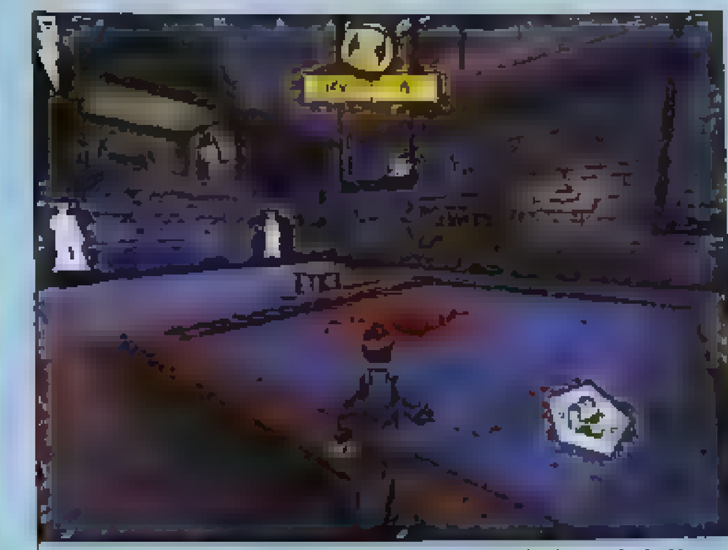


16（79）在邓不利多的书房里，上楼梯对窗台下一个有雕刻图案的瓦片施魔法，打开暗道。（注意：进入书房后千万不要往凤凰身边走去，否则引发过场动画就无法拿到卡片了。）



17（89）这张卡片一直在移动的走廊最高处飘浮着，从楼梯最高层利用弹跳咒取得

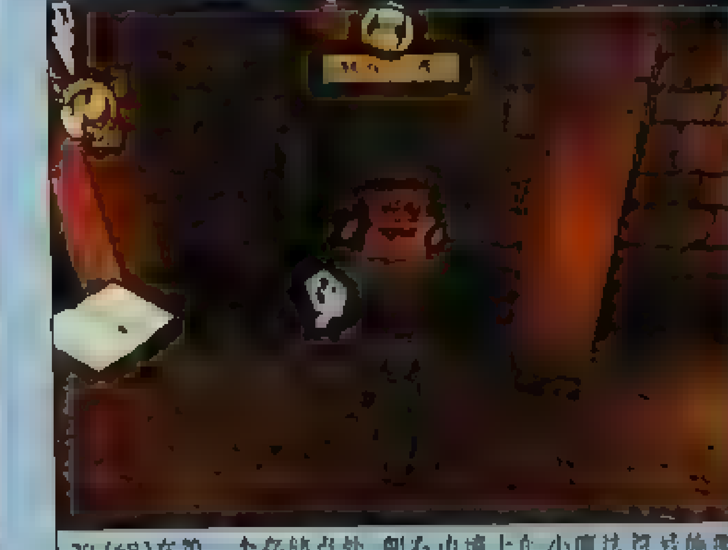
四、哩吐三卜啦的挑战（4张）



18（23）在一个大厅将所有的火焰盆点燃后，到一个拱状之门之间的铁箱子里



19（50）在一个能吃到巧克力蛙的平台对面高处一个小的魔法符号施魔法开启密室



20（68）在第一个存储点处，朝右边墙上的小魔法符号施魔法开启密室

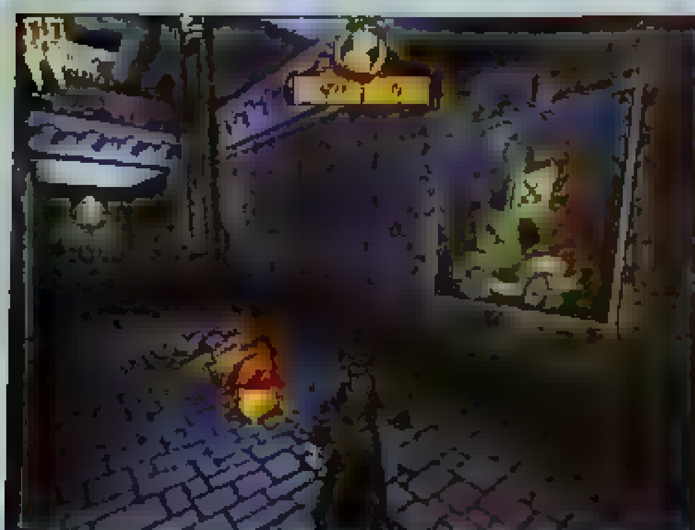


21（34）在关底有一个完成之前的塔楼里，先把两个人物雕像推进中间大坑，然后跳到坑里，打开有洛哈特教授像的门，进去后找到有教授画像的墙壁施魔法

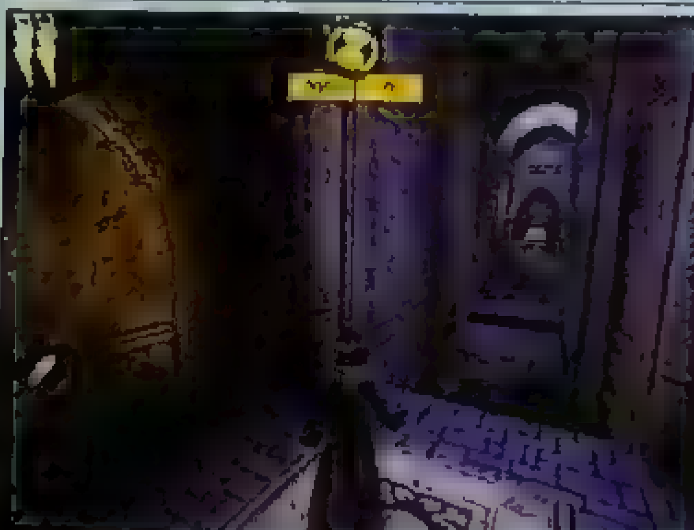




五、斯库吉的挑战（2张）



22 (14)先消除掉地上的绿色灵质体，露出一块有蜗牛花纹的地砖，然后把附近的一只蜗牛赶到这块地砖上，旁边有雨格甲虫标记的墙就会翻转



23 (59)消灭掉粘在两个平台间的灵质体，让平台摆动，跳上去朝前方的小方块施魔法把平台移多，背后开启一面石墙

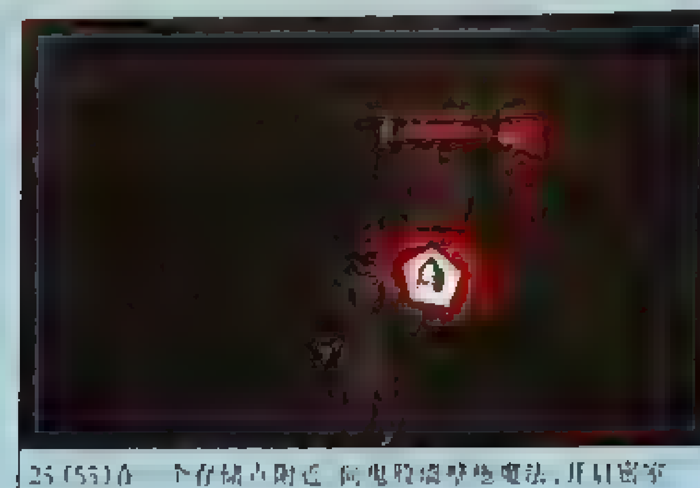
六、寻找双角兽角粉（2张）



24 (42)向表现瓶颈穿帽卡(6)处对面有龟纹的墙壁施魔法，开启密室



电影海报



25 (55)在一个存储点附近，向龟纹墙壁施魔法，开启密室

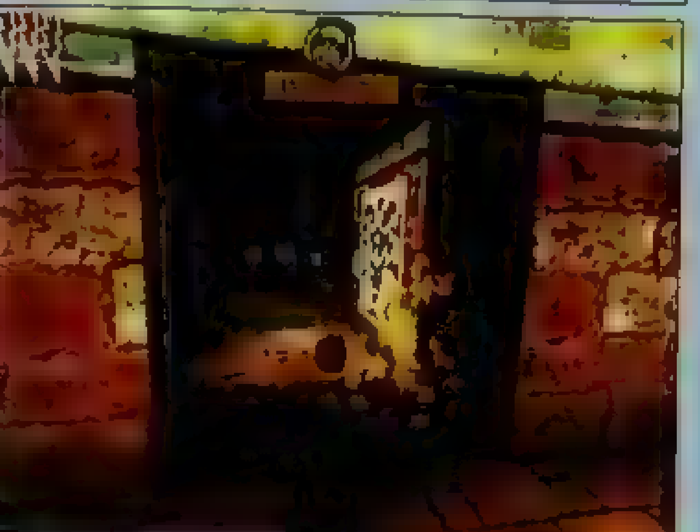
七、吩吩绽的挑战（4张）



26 (70)开始不久进入有一个蜗牛的院子，向拱门上四个人头图案施魔法，开启密室



27 (18)在遇到蜘蛛网的地方，向附近的滴嘴兽施魔法，经过前方的木桥吃到挑战之星后，找到一个房间，把墙角的石块推到下一层，回到石块贴角的地方将它推进墙洞里，开启密室



28 (85)在遇到打树皮的炮根克妖怪的院子里，向高处的人头图案墙壁施法，开启密室



29 (87)过关前不久向走廊拐角处有裂缝的墙壁施法，开启密室，再把一只蜗牛赶到密室中央的方砖上

八、寻找非洲树蛇皮（1张）



30 (90)首先，当遇到由两条绳索牵引的转轮时，对一块异样地板施魔法，开启暗室。然后向绳子施法让外面的木桥转动，再向密室里的滴嘴兽施魔法，穿过木桥，在存储点附近会看到泛萤光的墙。

九、追踪高尔（2张）



31 (62)向房间里的滴嘴兽雕像施魔法，然后爬上书架，爬进顶层泛萤光的墙

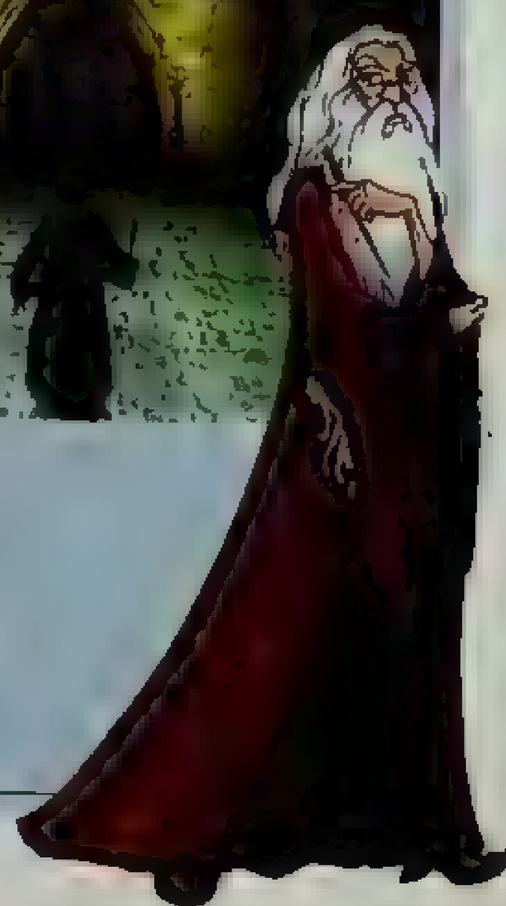


32 (22)过关前不久的河边，先推倒木门搭桥，然后到河对岸的院子里朝高处的绳索施魔法，放下来一只箱子。

十、史莱哲林交谊厅的冒险（2张）



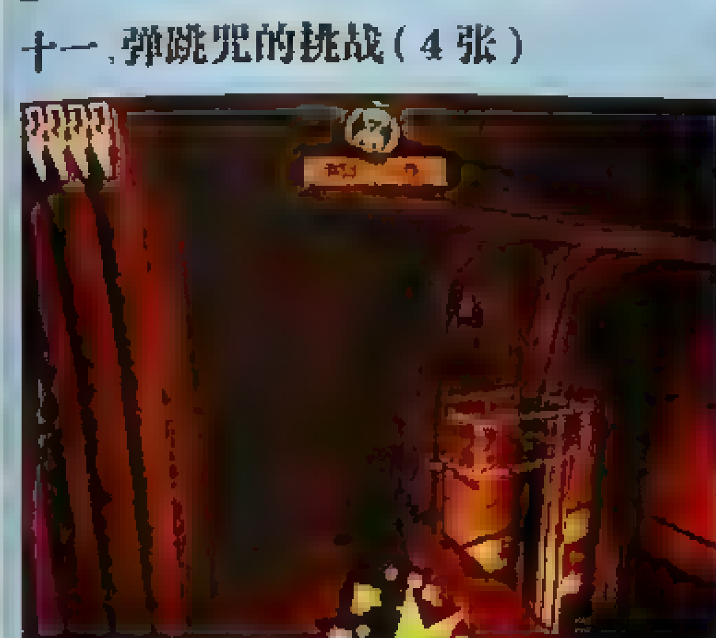
33 (3)在第一个存储点前，向右边墙上的瓦片施魔法，到开启的石门里分别向二根石柱施法，在外面形成新的通路。





34 (37)在交谊厅的走廊里向两个史莱哲林徽记施魔法，开启密室

十一、弹跳咒的挑战（4张）



35 (92)在有第一个挑战之星的房间，把两个地精都扔进地精洞，房间中间将开启密室，向里面的滴嘴兽施法。这样在用弹跳咒吃到第二个挑战之星后，就可从身后的发光平台到达那个单独的房间，向房间墙上凹陷的石块施法，开启有银蛇平台上的密室



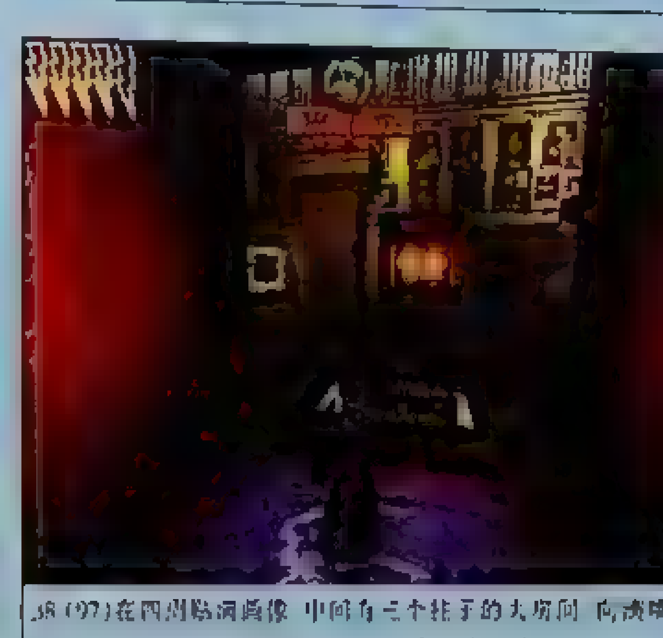
36 (94)在有四个大蚱蜢的房间，把它们都赶进旁边的暗室，中间的坑里会显出隐藏的房间



展示着金版巫师卡的大厅

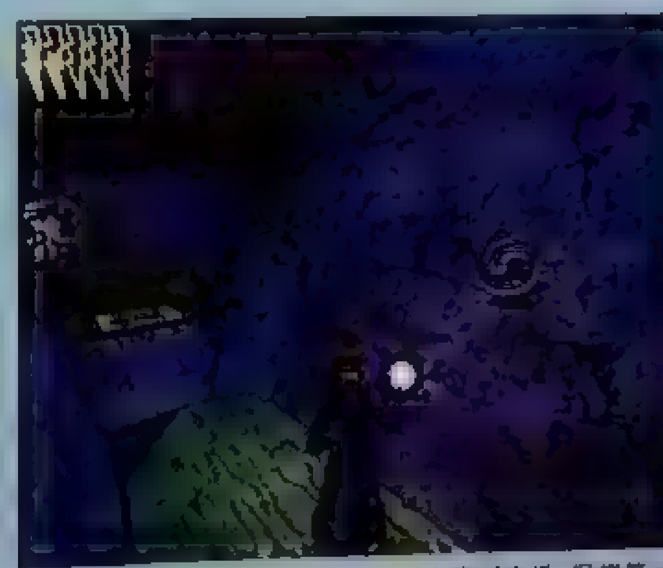


37 (52)在挂满画像的走廊，有一幅画是倒的

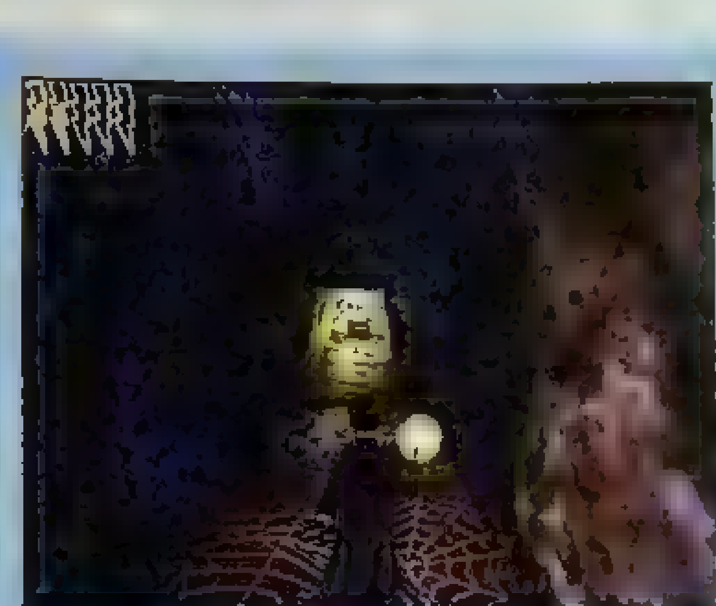


38 (97)在四周贴满画像、中间有三个柱子的大房间，向滴嘴兽施法，再向中间的柱子上施魔法，会开启两个密室。

十二、禁忌森林（2张）

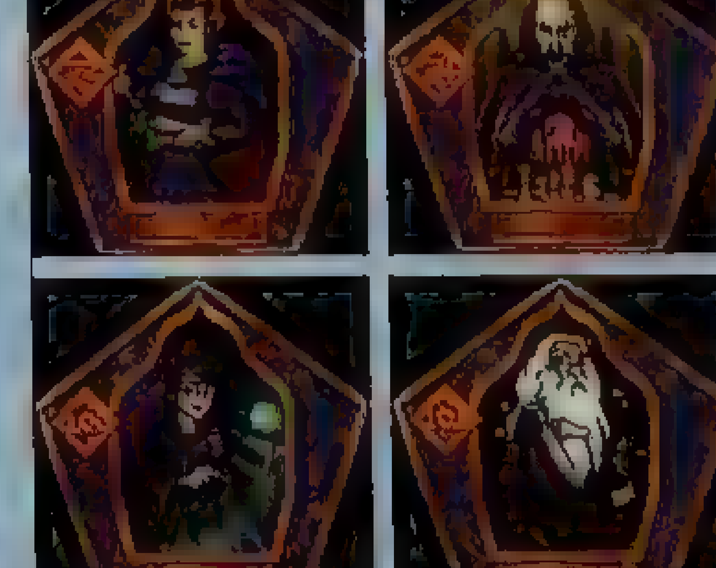
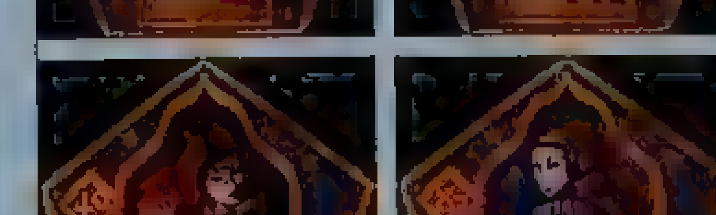


39 (16)在刚开始的地方，将两截圆木推下去后，回到第一截圆木上，能够在旁边的岩壁上找到弗洛多的符号



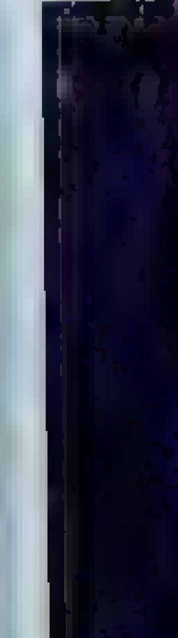
40 (65)在到处是蜘蛛网的洞穴，把阿拉戈克的小蜘蛛全部打死，密室自动开启 ■



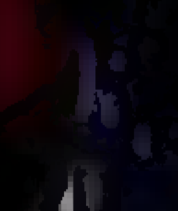






所有11张金版巫师卡






新绝代双骄Ⅲ

[Q]寻找上之秘宝时所需的“诚信之香”，其中一柱可以存到，用鼠标点取人物却没有反应，靠近用空格键也拿不到，请问该怎么办？另外在游戏中经常有画面延迟现象，这与显卡还是内存有关？我的电脑是P4　1.8G/128M。

[A]让巧巧做领队，使用鼠标慢慢地找位置，如果仍然不行请下载升级补丁。画面延迟与很多因素有关，包括显卡和内存，由于你没有提供详细配置故难以准确判断。

[Q] 若湖等人进入江瑕的潜意识帮江瑕找回忆，在黑色的屏幕上乱走，可队员们一个个都走了，最后剩下的人就定住了，然后机器就死机了！请问怎样才能走出去？

[A]在江瑕的潜意识中可以往各方向走动，一会儿同伴离去只剩下若湖一人，然后再走几次就可以了。死机问题应该去 http://www.u-nistar.net.cn/downxj3.htm 或 http://games.sina.com.cn/downgames/up-datex/10284553.shtml 下载《新绝代双骄Ⅲ》v1.10 升级补丁。

（北京　品客）

双星物语

[Q]在暗黑神殿冥之回廊①的上方，把女神像推到固定位置上，打开一道栏杆，往里走没多远又有一道栏杆，怎么也打不开，求救。

[A]如果你仔细看的话，就会发现在你所不能打开的那扇门的对面偏西的地方会有一个踏板，在上面站一会儿，门就会打开，进去一直往深处走就能拿到道具。接着往回走一点，再往西南走就可以从楼梯到达冥之回廊②啦！

（北京　SLOTH）

太阁立志传Ⅳ

[Q]小弟玩了近三百小时，但茶屋清延、千宗易、风魔小次郎、百地三大夫、真田昌幸、真田幸村（繁）、上杉景胜这几人的主角卡还未拿到，称号卡 49、50、52 号也不知如何入手，请高手指点。

[A]人物卡入手方法：1，上杉景胜：①玩家全部技能满值；②找到全国十大名所（即十个风景名胜）；③身上持有一万贯以上资金；④关系达到亲密。2，真田昌幸：关原之战中东军取得胜利（真田信幸的剧情）。3，真田幸村：关原之战中东军取得胜利（真田信幸的剧情）。另外四人以及柳生宗严的人物卡在游戏中是搜寻不到的，可以修改或下载，如 http://games.sina.com.cn/downgames/save/04081996.shtml。

称号卡入手方法：1，49 号（京町众）：通过京之町商人的“町众试验”；2，50 号（大阪町众）：通过大阪之町商人的“町众试验”；3，52 号（博多町众）：通过博多之町商人的“町众试验”（不知我称号有否记错，如有问题欢迎你另发 E-Mail：Anchiziromi@163.com 来询问）。

（安绮朝美）

仙剑客栈

[Q]（正版）安装好了，进去玩不到半个小时就死机，怎么也退不出来，只有按机箱上的键重启。我删了重装也是一样，我的机器配置是 P4 1.4/ 精英 845D 主板 /TNT 显卡/DX8.1，集成声卡，求助。

[A]《仙剑客栈》与 P4 的兼容性不好，请下载大宇资讯的官方更新档：http://www.softstar.com.tw/download/files/Pallnn.103.sfx.exe

（上海　风花）

战场 1942

[Q] 游戏过程中速度流畅，但是花屏，我的机器配置为 P4 1 6G/256M/TNT2 32M/AC97，我下了最新的驱动但仍然花屏，求救！

[A]玩《战地 1942》要求显卡具备 T&L 图形加速功能，而 TNT2 无此功能（TNT2 廉颇老矣）。解决方法有二：①更换显卡为 GeForce2 级或以上（废话吧:)；②请去“驱动之家”下载一个名为 3DAnalyze 的软件（英文版），其可以让无 T&L 功能的显卡运行 T&L 游戏。安装后进行简单的设置，进入游戏后画面就正常了。英文不好的话，可在此找到汉化版：http://www.soft163.com/download/down.asp?downid=5264&url=http //szftp.soft163.com/HA-3DAnalyze152-txf exe。

（广东梅州　Peter）

键盘问题

[Q]在玩《生化危机》、《新仙剑奇侠传》和《蝙蝠侠》时，键盘会不停的自动乱按，但玩其它游戏时并无问题；而且那些游戏以前玩都能正常运行，现在想重温一下就出现了以上问题，望各路玩家鼎力相助，感激不尽。

[A]键盘乱按？你是指键盘的按键会自动的上下跳跃？倒~~这这……应该是键盘该扔了吧……开个玩笑:)

你说那 3 款游戏都是自认手柄的游戏，即无需在游戏的控制选项里设置开启关闭手柄就可支持手柄的游戏。可以把接在并口（LPT）端口的打印机、扫描仪之类的东西拿下来，在玩游戏就会好的！也可能是你装了劣质的手柄，卸它下来，再进入控制面板里的游戏控制器把那里面的东西全部消除就 OK 了。

（河北保定　山德鲁）

[A]不排除有病毒的可能，建议杀毒后重装游戏。另外，也请注意一下键盘插在机箱的接口是不是松动了，上次我遇到过这样的问题就是因为接口没有插实。

（北京　SLOTH）

电脑问题

[Q]最近新攒一机配置如下：华硕 P4B533 主板；双硬盘 IBM-DTLA-305040、MAXTOR 6 L080L4 共 120G；内存胜创 DDR333 256M；显卡耕升黄金钛极 GeForce4 Ti 4200DT；声卡乃主板集成；系统为 WIN98SE4.10.2222.A。现问题有三：

①胜创 DDR333 256M 是否合用，主板支不支持？我想再加一条同样的可否？

②现在只要一安装老式的 SETUP EXE 就会出现蓝屏“A fatal exception 06 has occurred at 0028：DCAEB122 The current application will be terminated.”按 ESC 键后正常继续安装，别的类型安装文件没问题。后重装系统还照旧，现在又显示“A fatal exception OE has occurred at 0028：C02A2158 in VXD VWIN32(05)+00000BF4. The current application will be terminated.”

③在玩《1942》、《命运战士 2》时奇慢无比。

请问这是为何？我是个老实人我的机器怎么这样对我……

[A]①由于芯片的限制，华硕 P4B533 只支持 DDR　PC2100/PC1600，而不能支持 PC2700/PC3200。KingMax　DDR333 是采用 PC2700 内存模块的，虽然可向下兼容 DDR266 规格，但终究不能算是合用的，要想与华硕板卡一起稳定工作，最好降频至 266。

②Windows 的“致命异常错误 OE”在 Win9x 系统中非常容易出现。错误原因比较复杂，引起故障的因素有系统设置问题、应用软件问题、操作使用问题乃至硬件方面的问题等等。一般来说，出现核心驱动程序无法处理的异常 OE 后，Win9x 便出现蓝屏并在蓝底白字的字符模式下发出警告；对于应用程序出现的异常 OE 则会弹出对话框，提示程序产生“无效页面”，并要求用户关闭该程序。你遇到的应该是核心驱动程序出现无效页面引起的，可能是系统中某个核心驱动程序遭到破坏。可以先通过“程序 / 附件/系统工具/系统信息”中的“系统文件检查器”来检查 Windows 的系统文件，修复其中的错误。另外老式的 SETUP.EXE 自动调用 PKUNZIP 程序去解压缩，而 PKUNZIP 是 DOS 下的应用程序，完成任务后不会自动退出，不断的驻留于内存中，一定时间后就会导致内存资源严重耗尽，最终出现蓝屏现象。可以尝试以下的设置：找到 PKUNZIP EXE，在属性里单击“程序”，选中“禁止 MS-DOS 程序检测 Windows”前的复选框，确认后再试试。如果问题仍不能解决，建议格式化硬盘后重新安装操作系统和应用程序。

③解决完上述问题后再尝试一下游戏的运行吧。

（北京　品客）

寂静岭Ⅱ

[Q]我在玩的时候把所有特效都关闭，分辨率调到 800*600，游戏中，奔跑时会有停顿。有时遇到敌人，画面就会停顿数秒，紧接着就黑屏，然后出现一行英文，大意是：所需文件已丢失，请重新安装！但重玩有时还可以过去。重安装后还是一样。640*480 时，奔跑不停顿了，但有时还是黑屏，求助！机器配置为：ATHLON1600 +/ 精英 K7S5A/SDR512M/GFMX200 32M/IBM 40G/ 声卡集成。

（植物人）

侠盗猎车手Ⅲ

[Q]在游戏中每次去抢那些驾驶座上有人的警车，一拉开门警察就把我放倒，然后 GAME OVER。请问能否抢到驾驶座上有警察的警车，怎样做？

（陕西　于冬）

游戏速度问题

[Q]我安装完《樱花大战》，进入游戏发现游戏自己会进行，而且速度奇快无比，根本没办法玩，奇怪的是我玩《樱花大战Ⅱ》时，游戏速度却十分慢，转换一个画面要十几秒，简直难以置信。我玩 FC 或 SFC 的模拟器也会出现这种游戏速度奇快的问题，请指教。

（沈斌琳）

反恐精英

[Q]我的 CS 是 1.1 版（1.5 版一样），《半条命》是 1.1.0.6 版，POD-BOT2.5 补丁，地图是 11.5 版，按它所说解压到 Cstrike\podbot\wptdefault 下，但是游戏没有那些地图，求教。

（zhou）

[Q]我最近玩 CS 时不知怎的鼠标键盘操作都变迟了，准星不随鼠标跑，键盘也是按下之后迟一下才做动作，比如空格（跳），请问是怎么回事，谢谢。

（于晟）

[Q]我对 CS 十分了解，但却不懂如何“甩”AWP（重狙），所以常常手持 AWP，但被敌人一“甩”爆头，真的不甘心，请“甩”枪高手介绍些要领。另外请问如何购买到最大备弹。欧洲 CS 锦标赛可搭人梯，我国呢？

（海南　小孙）

末日危城

[Q]第 5 章中怎样完成增援克罗斯要塞的任务？我找遍所有地方也找不到克罗斯要塞，请问它的具体位置在哪里？

（四川　谢）

FIFA2003

[Q]防守怎样操作？每次按 D 后就会有人跟上但总也断不下球。头球如何使用？SHIFT+组成键有哪些？效果怎样？

（陕西　熊冬煜）

新剑侠情缘

[Q]我打“真魔三劫阵”时总过不去，换了几种武功都不行，哪位大虾能指点我不修改就可以搞定，谢谢！

（甘肃　刘宇星）

轩辕剑Ⅳ

[Q]正版游戏，安装正常，双击图标后弹出一提示框，大意是此文件（周围）有病毒或错误，点确定后提示框消失，游戏没有启动。我重装、杀毒、杀毒、重装，可还是如此！请各位神通大侠帮帮小妹！我的 PC 是联想天鹊赛扬 533，谢谢。

（北京　阿九）

博德之门

[Q]①小偷技能的百分比代表什么意思？如果是表示开锁几率，为什么能加到 200%？②小偷的背刺最大能造成几倍的伤害，什么等级？③在取得“灭蛛剑”的蜘蛛洞，洞中的女士能否复原或消去诅咒？④城中旅馆“夸耀的鲟鱼”二楼，一个箱子怎么也打不开（公爵府里也有几个），开锁加到 200%多，硬撬、敲击都不管用，怎么打开？旁边的房里有个人好像在等人，是不是有什么任务？⑤“刀与辰星”旅馆的一楼，有个人让我去找“未知巨著”，但只找到一本什么内容也没有的书，这是不是？

（内蒙　吴明）

博德之门Ⅱ

[Q]据点任务是只针对主角还是队伍中所有成员？只对单一职业起作用，还是兼职也可完成？资料片中，人物一直沿用，收集齐 3 条长裤，能换来什么东西？非常感谢！

（内蒙　吴明）

[Q]游戏中声望是 18，人物栏里却是堕落的游侠，而且 11 级游侠可以选择法术却无法使用，身上装备都拿掉也不行，同级的明斯克却可以，为什么？

（黑龙江　张宇）



模拟城市Ⅳ

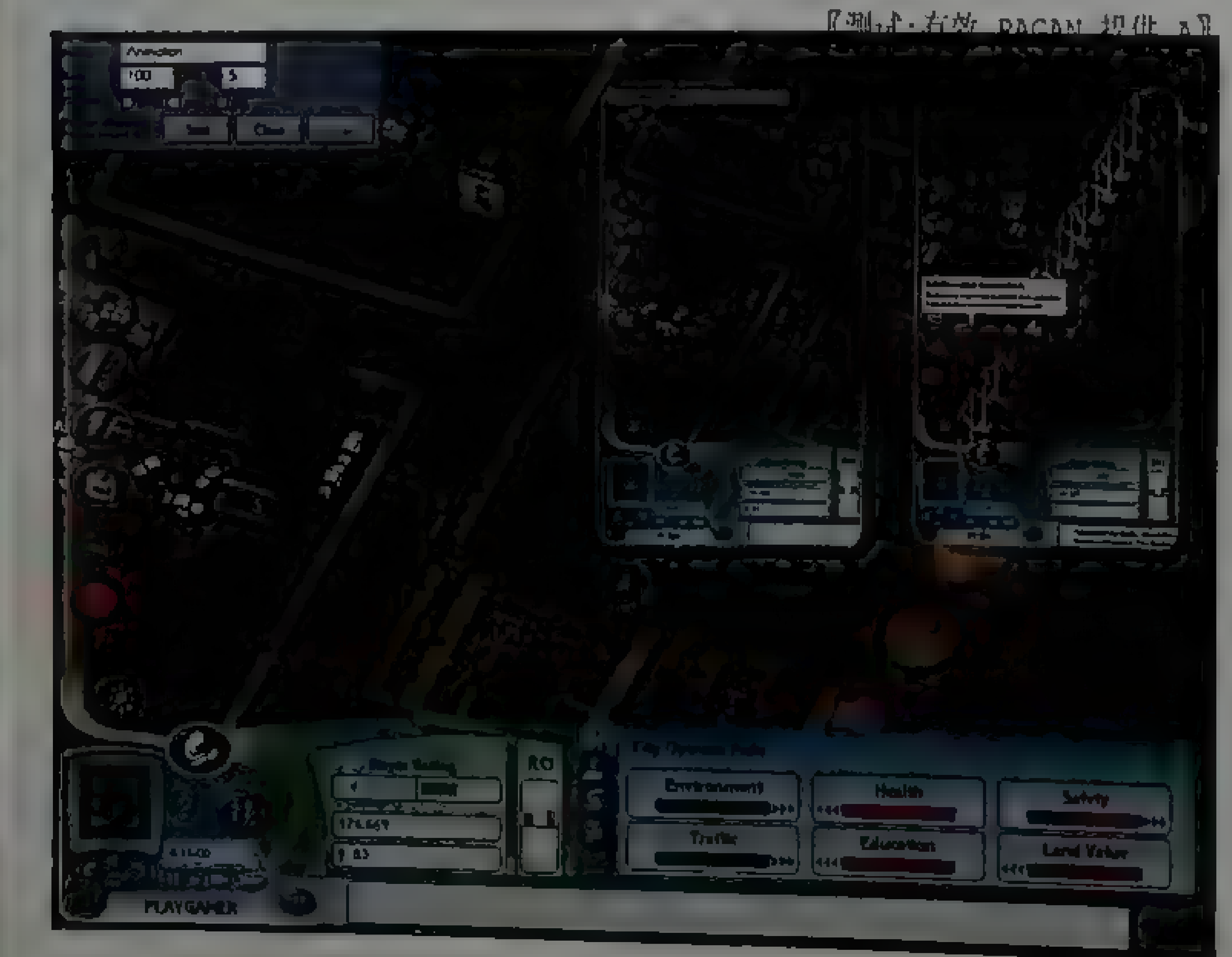
Simcity 4

游戏中按【CTRL】+【X】进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

WeaknessPays	每使用一次获得1000元
FightThePower	电力需求为零
HowDryIAm	供水需求为零
You don't deserve it	开放所有奖励项目
Stopwatch	时钟停止／启动
WhatTimeIzIt #	设置时间为指定数字#
WhereRUFrom X	改变城市名称为指定字符串X
HelloMyNameIs X	改变玩者名称为指定字符串X
Recorder	开始记录游戏画面（你可以指定连续记录的图片格式和间隔）
SizeOf #	放大至指定倍数#
TastyZots	切换单元提示
GOL	功能未明（地图上显示变化的绿格）
Zoneria	功能未明
DollyLlama	功能未明
Barstuck	功能未明
WatchMeMove	功能未明
FPS	功能未明
RP	功能未明
Flora	功能未明
RenderProp	功能未明
Effect	功能未明
TerrainQuery	功能未明

注意若输入的代码无效，则控制台和文字都不会有变化，但当输入的代码有效时，控制台会随之关闭，你可以按住【SHIFT】键后再回车确认输入的代码，这样控制台就不会随之关闭了。

【测试:有效 PAGAN 提供 A】



血块

Gore

游戏中按【~】键进入控制台，输入下列一行代码并回车：

REMOTEADMIN 1

然后输入下列一行代码并回车开启秘技模式：

LOGIN developer

秘技模式开启后可在控制台中输入下列代码并回车获得相应功能（【ESC】键退出控制台）：

fly #	飞行模式开关（#=0关/1开）
god #	刀枪不入模式开关（#=0关/1开）
noclip #	穿墙模式开关（#=0关/1开）
uammo #	弹药无尽模式开关（#=0关/1开）
enable counter	显示画面刷新帧数
enable crosshair	显示十字准星
rotate crosshair	循环切换十字准星模式

loadscenario("umc_spscenario1","X")

调入指定关卡，关卡代码X为下列字符串：

bootcamp	cube
vertigo	brooklynsp
illegal	station
warehousesp	tucson
border	mansion
house	haunted
temple	gothic
space	plant
deadend	

注意调入关卡必须遵循下列步骤，否则无法在调入的关卡中进行游戏：

①开始一个新的单人游戏；

②当训练关Bootcamp调入后，不要点击NEXT按钮；

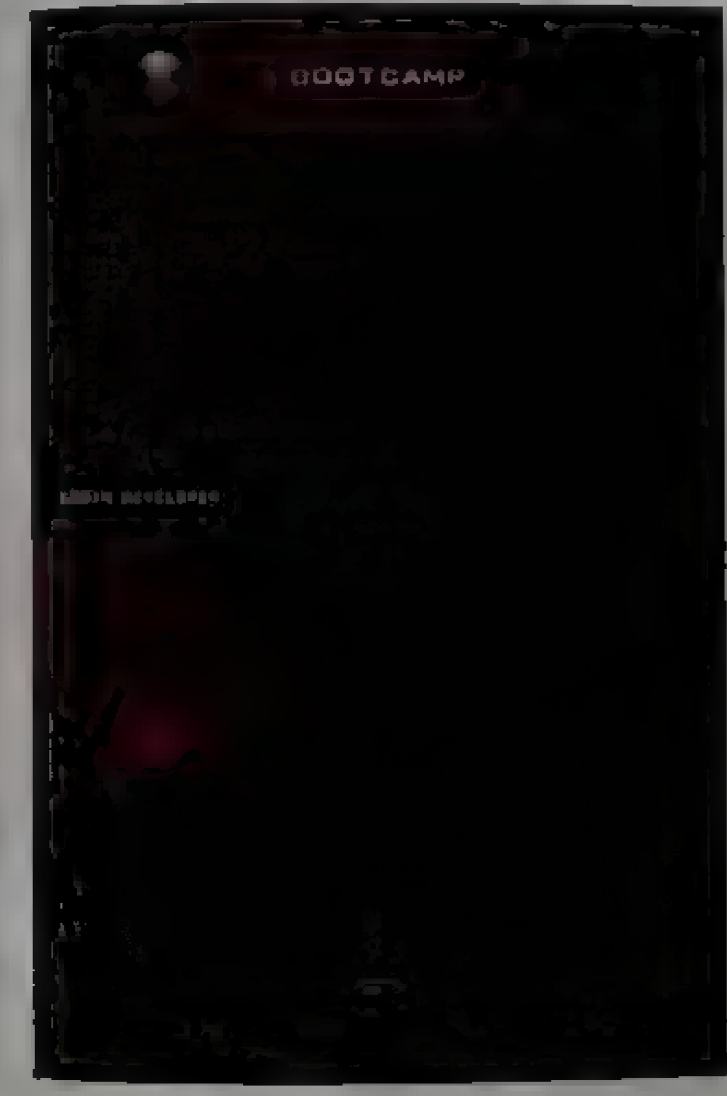
③进入控制台并调入指定关卡，调入结束后控制台会自动消失；

④点击NEXT按钮开始刚刚调入的关卡游戏。

在游戏安装目录GORERULES中有一个UMCGAME.LGS文件，以纯文本编辑程序（如写字板notepad.exe）打开此文件，你会发现各关游戏都以下列格式在此配置文件中进行描述，如果你希望从某个关卡开始新游戏，只要将该关卡之前的其它关卡描述文字段落删除，保存此文件并开始新的单人游戏，你就会从剩下的第一段关卡描述文字相应的关卡开始游戏了。注意在修改此文件之前请务必备份它以便恢复。

```
mission1:
spawnCode("UMC_Mission0")
displayPage("umc_m1")
loadScenario ("UMC_SPScenario1",
"bootcamp")
displayPage("next")
pause()
selectPlayer("player")
playScenario()
displayPage("mission_complete")
hidePage("mission_bootcamp01")
pause(4)
debugPause()
```

【测试:有效 PAGAN 提供 A】



V8超级房车赛

V8 Supercars: Race Driver

在游戏中的奖励菜单（Bonus）画面中直接输入下列代码获得相应功能：

XKIMCF	可选用所有车辆
LQJFFA	可选用职业竞速赛道
QTRIKX	可选用所有赛道
TMYTKO	可选用所有赛道
IHHBIV	车辆不会受损
OATRYU	车辆不会受损
VIBAKH	使用另一种车辆操控模式
DAMAGE	车辆会遭受额外损伤
SIM	使用拟真的车辆操控模式

【测试:NA WING 提供 A】

天使帝国Ⅲ无限行动大法

游戏中当角色完成移动选End后会出现方向选择，此时不要选择方向，而是按【F2】键存档，然后再读取此游戏存档，就会发现此角色又可以行动了。

【测试:NA TAYA 提供 B】

欢乐泡泡龙

Bubble Bobble Nostalgie

这是一个通过网络（http://www.alawar.com/games/bubble）免费试玩／注册方式发放的游戏，在游戏主菜单的PASSWORD选项画面中输入下列代码并回车获得相应功能（完整版有效）：

faster	跑动更快
farbubbles	泡泡飞得更远
powerspit	泡泡飞得更快
blowmachine	吹泡泡更快
equipment	同时获得最近使用的三项秘技的功能
countdown	所有敌人变成Cristalls
champions	获得所有三枚戒指
zeus	为泡泡加上闪电
travel	跳过三关
hidden	隐身
dangerous	喷火

单人游戏第一章选关密码

Level 010: PRETTY GOOD
Level 020: TAKE IT EASY
Level 030: STEEL SPRING
Level 040: SMILE
Level 050: ITS A MAGIC
Level 060: YOU SCARED
Level 070: SUCCESS
Level 080: RELAX
Level 090: DONT CRY

单人游戏第二章选关密码

Level 110: NEW JOURNEY
Level 120: GO
Level 130: HOUSE
Level 140: COCKTAIL
Level 150: HALF
Level 160: HARD TRICK
Level 170: FOREST
Level 180: CUP OF COFEE
Level 190: FINISH

多人游戏第一章选关密码

Level 010: BROTHERHOOD
Level 020: TRY TO FLY
Level 030: BEWARE
Level 040: ITS NOT TOYS
Level 050: SPELLS
Level 060: THEIR SCARED
Level 070: TWO TORCHES
Level 080: GIVE ME FLOWER
Level 090: NEVER MIND

多人游戏第二章选关密码

Level 110: TOGETHER
Level 120: NEVER STOP
Level 130: NATIVES
Level 140: BAR
Level 150: SPIRAL
Level 160: ACROBATS
Level 170: INSECTS
Level 180: LUNCH
Level 190: MARATHON

【测试:有效 PAGAN 提供 A】



不可思议的生物

Impossible Creatures

游戏中按【~】键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

cheat_coal(9999)	获得指定数量9999的煤炭
cheat_electricity(9999)	获得指定数量9999的电力
cheat_buildings	获得建筑

【测试:NA PAGAN 提供 A】



【测试:有效】经编辑部实际测试通过
【测试:NA】未经编辑部测试

永远的银河英雄

我的征途是星辰大海

文／赤军



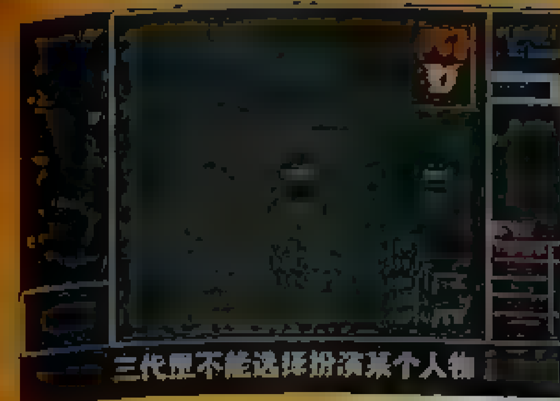
日本作家田中芳树的长篇架空历史小说《银河英雄传说》近些年在国内青少年中风靡一时，这在很大程度上要归功于电脑游戏。虽然 SFC 等机种上的相关电视游戏要较早发售，但在国内的影响力接近于零，而从 BOTHTEC 公司推出的《银河英雄传说 III SP》繁体汉化版诞生后，它才终于掀起滔天洪波。

在《银河英雄传说 VS》即将推出的前夜，回顾一下风光一时的银英游戏族群，是件很有意义的事情。只可惜因为时光久远，再也难以找到 BOTHTEC 系列作的一、二代。网上部分站点曾放出据说是一、二代的下载，但八成是西贝货，两成无法顺利运行。这两代的平台是日本独有的古老 PC-98 系列机种，国内玩家是无福消受的了。而在日本方面，在下翻遍了 BOTHTEC 公司的主页，除了知道一代就叫《银河英雄传说》，二代叫《银河英雄传说 II DX》外，竟然也找不到任何相关资料。因此，在下也只好跳过这两代，而从三代开始向各位介绍。

银河英雄傳說 III 1993

此款游戏首先在 PC-9801 上发售，其繁体汉化版本可在 MS-DOS 下运行，这是国内电脑玩家首次接触到的银英游戏。1999 年，BOTHTEC 更推出了它的 WINDOWS 加强版本。

《银河英雄传说 III SP》进入国内的时候，田中的原作尚未被翻译成简体中文，而其繁体中文译本和卡通剧集国内也很难见到。加上这款游戏的人物传记非常有特色，用非常艺术化的笔法，纯从性格角度而非生平经历来描述，这就使得广大玩家基本上无法了解人物结局和小说流程。当终于读到小说，发现游戏中超级好用的吉尔菲艾斯竟然不到一半篇幅就饮弹身亡的时候，在下不禁大跌眼镜（啊呀，忘了，我平常是不戴眼镜的呀）。更可笑的是，因为台湾游戏杂志的误导，使得巴格达王先生在《大众软件》上推出的国内首篇银英游戏攻略的时候，竟然说杨威利是自杀身亡的——直到今天，我每提起此事，他依旧抬不起头来。



三代里不能选择扮演某个人物

今天回过头来看，《银河英雄传说 III SP》虽然略嫌古老，但风韵犹存，考其原因，是其具有以下几大特点：

一、在电脑游戏中，首次完善化了回合即时的战斗模式，也即每回合中，敌我双方同时行动，同时计算攻防损失，这使得战术应用更真实化和戏剧化——这一特色，此后历代一直没有放弃。

二、摆脱传统 SLG 游戏的"格"的移动方式，而采取"点"移动，这在基本可以不用考虑地形影响的宇宙战中，是再合适不过的了。

三、各具特色的多舰种设计，可自我编组舰队系统，参谋对提督能力的补充系统，都使得战术运用千变万化，别具特色。

四、鲜明的人物个性和独特的人物参数系统，尤其是后者，对于突出人物形象方面的补益，是其后各代游戏都比不上的，这使得没有读过原作的玩家很快就记住了许多人物的名字和特点，尤其是非提督类型人物：奥贝斯坦、先寇布、菲尔纳等等。

五、田中把古代战争的模式套用在宇宙战争中，动辄数万艘战舰在星空鏖战，这种虽不合乎情理但却很有气势的设定，被游戏照单全收了。相信许多玩家都是冲着这种气势，才会关注《银河英雄传说》的。

六、相比当时的其它同类型游戏，本作对战略部署和后方运补更为重视，还可以两人对战（当时自然无法连线对战，只能单机轮流下达指令，一人操作时，另一人要去隔壁坐冷板凳），这点也吸引了大量战略游戏爱好者。

三代中的人物介绍比较简单

星际地图要比四代的简单一些

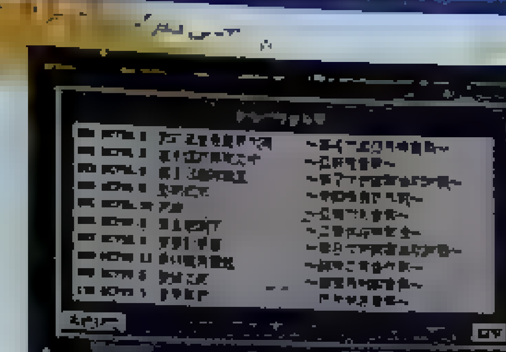
七、用《波丽路》、《漂泊的荷兰人》、《悲怆奏鸣曲》等世界名曲作为背景音乐，虽非游戏的独创（卡通剧集就这样干了），但确实给游戏添加了相当的氛围和内涵深度。

以上这些特色，使得《银河英雄传说 III SP》风靡一时，也使得田中的小说原作成为许多青少年committee...

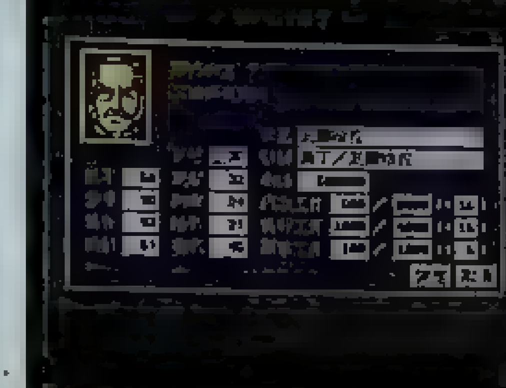
当然，《银河英雄传说 III SP》有许多不足之处，尤其是用平面演绎宇宙战争，现在看来多少有点可笑——不过这个毛病直接来源于田中原作。此外，小说中用最多笔墨描写的，其实不是战争，而是政治斗争，这点在纯战略 SLG 的《银河英雄传说 III SP》中，是无法体现的。庆幸的是，四代为我们弥补了这个缺憾。

银河英雄傳說 IV 1994

对于 BOTHTEC 的银英系列，三、四代可谓是经典中的经典，忠实的玩家们往往青菜豆腐，各有所爱。而《银河英雄传说 III SP》的重心是战略和战术，而《银



银河英雄传说IV EX 中可选时代有所增加



四代可选的人物是全系列里最多的





政变是四代里最大的乐趣之一

者就无法操控，扮演者所未亲身参与的战斗更不会显示过程，战术层次的重要性被大大削弱了。

但因为每次只能指挥一支舰队，使得从 III SP 时代就极度嚣张跋扈的电脑作弊，变得更加肆无忌惮。你可以尝试阵前回旋，以从侧翼攻击敌人，但无论你取多少次进度，向不同的方向回旋，都会发现敌人完全掌握自己的动向，在规则允许的范围内挫败你的图谋。所谓"AI 不够，作弊来补"，这似乎是许多日产游戏的通病。

四代把重点放在了战略层次和政治斗争方面，可以说脱离开传统的战略 SLG 而添加了相当多 RPG 的因素。无论是同盟方还是帝国方，后勤整备、军事决策和战略统筹这三部分权力是分割开的，初期时无人可以三权并抓，而必须要通过政变夺权，才会产生此种可能性。

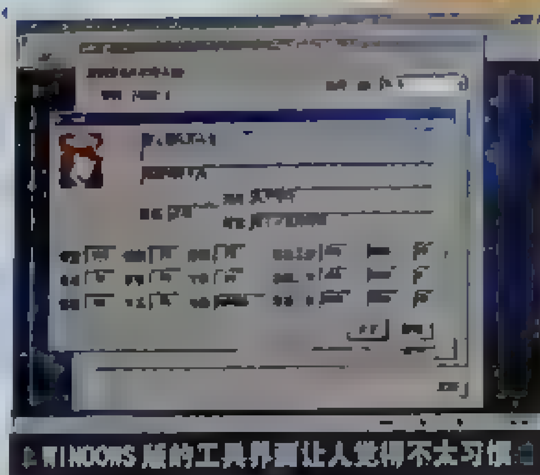
但即便在夺权后可以三权统一，许多玩家仍然会把部分权力下放，一方面体会 RPG 的乐趣，一方面也使游戏流程相对简单化。当游戏者所扮演的人物尚未掌握某一部分权力的时候，想要影响军事方针，就必须通过提案来表达自己的意见。军衔越低，提案通过的可能性越低。看着那些猪头三一样的上司（尤其是旧帝国三长官中的斯坦霍夫，长相也真的很象猪）把国家搞得一团糟，你的正确意见却每每被驳回，相当多玩家都会憋一肚子闷气的。因此立功、升职，然后等待机会政变夺权，就变成四代最大的游戏点。在下的许多朋友，甚至专以政变为乐。

游戏中还对应田中原作，暗藏着许多隐含情节，包括伊谢尔伦的无血占领（帝国方也可以搞这种花样）、政变失败后的逃亡（不一定要由梅尔卡兹来完成）、政变成功后的被刺（死者不一定是吉尔菲艾斯），以及威斯塔朗特事件等等。这使得游戏的变化更多，对阅读过田中原作的玩家的吸引力也更强。幸运的是，四代基本是和小说简体字译本同时进入国内的。

1996 年，BOTHTEC 推出的《银河英雄传说 IV》WINDOWS 版本，相对于 DOS 版本



在读过多遍小说后也难以记住姓名，而在此款游戏的全人物传记中却都可以找到。连只在情节过场中出现的艾尔威废帝都能找到！连杨威利三次元西洋棋的败绩也记录在案！这不仅仅是游戏的全人物检索系统，也是小说的重要人物检索系统。

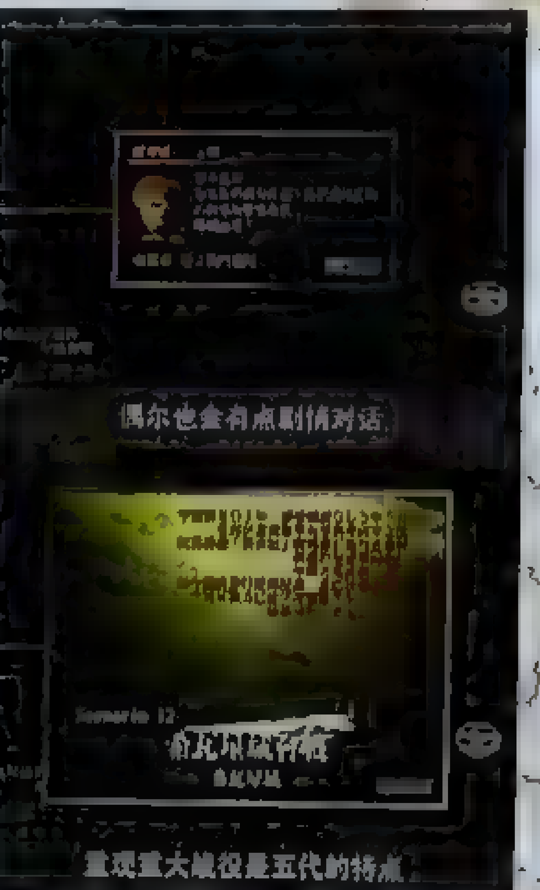

WINDOWS 版的工具界面让人觉得不太习惯

銀河英雄傳說V 1998

1998 年推出的系列作第五代，在色调运用上做了很大的修改。三、四代基本以冷色为主，蓝、银、黑三色为其主基调，使人联想起帝国军的制服。而五代则以暗黄色为主基调，包括人像的绘制，也故意模仿泛黄黑白照片的效果。

这样做是有其道理的，因为V完全割弃了战略层次，而变成一款相当纯粹的战役 SLG。体现广大星空感觉的蓝色因此退出舞台，体现凝重史传氛围的暗黄色则粉墨登场。

失去战略层次的银英游戏，变化性相对减少，但和原作的联系却更为紧密了。整款游戏主要表现原作中最为人称道的数十场战役，以及新设计的延伸战役。剧本超过六十个，可以流程闯关，也可以单战役闯关。而那些延伸战役，以及根据原作所设计的战役的变化版本，并非传统式的隐藏关，而是可通过流程来自然完成的——


偶尔也会有点剧情对话

重现重大战役是五代的特点

在传统的"胜利条件"、"失败条件"外，五代还设计了"完全胜利条件"。达成完全胜利条件就有可能尽快看到胜利结局，而战役任务失败，往往也不会 GAME OVER，而只是使流程向不利于本方的方向发展。这在战役 SLG 中，是一个很大的创新。

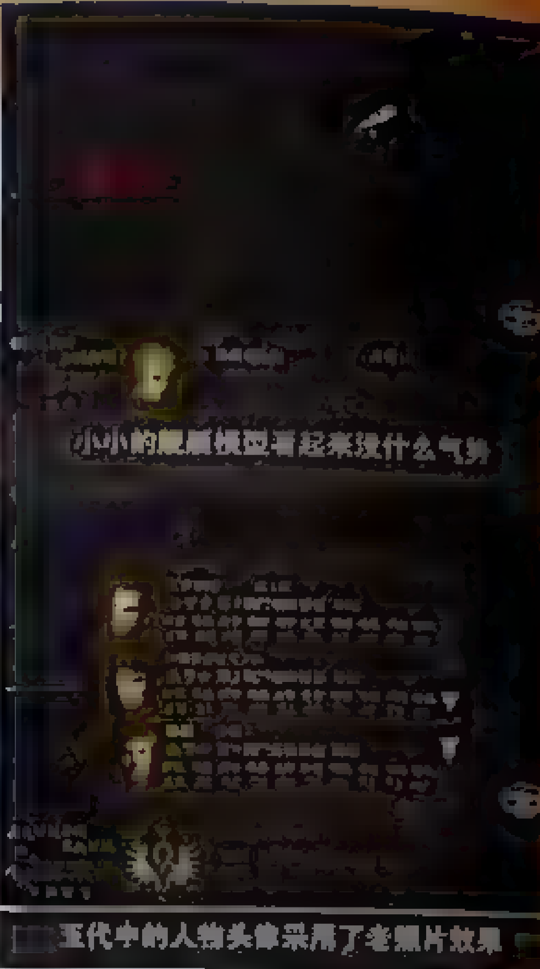
战斗方面，《银河英雄传说V》可以说并不算成功。首先，它依旧沿用前两代的点移动方式，但每回合可移动的距离大为缩小，使得一击离脱战术基本不可能实现。而在这种情况下，某几关的地图却又大到离谱，没有八九十个回合休想结束战斗。这是相当受玩家诟病的缺点。

其次，舰队不再以许多方块、三角来表现，而以旗舰的立体模型来表现，这在视觉效果上前进了一大步。但日本人的程序功力有限，因此无法表现大舰队中的每一个小队，每支舰队被迫都以单一图标来表示，前两代深受欢迎的布阵模式被取消了。五代中的"阵形"指令是相当形而上的，不再直观，也不再可以脱离内设，自主布列。

如，增加了移动模式（伏兵、普通、警戒、战斗），表现原作中的特殊攻击方式（全弹发射、三发连射、一点齐射），陆兵部队可以移动，等等。

总之，《银河英雄传说V》的整体流程偏短，不再如前两代般可以酣畅淋漓地体味宇宙战争；画面虽有相当进步，整体游戏性却在退步。喜爱五代的玩家，绝对不到前两代的三分之一。

BOTHTEC 同年还推出了《银河英雄传说V》grand 版本，添加了一些新的设计，包括"舰队分割"、"通信妨碍"、"敌将挑衅"等等。


小小的舰艇模型看起来没什么气势

五代中的人物头像采用了老照片效果

銀河英雄傳說VI 2000

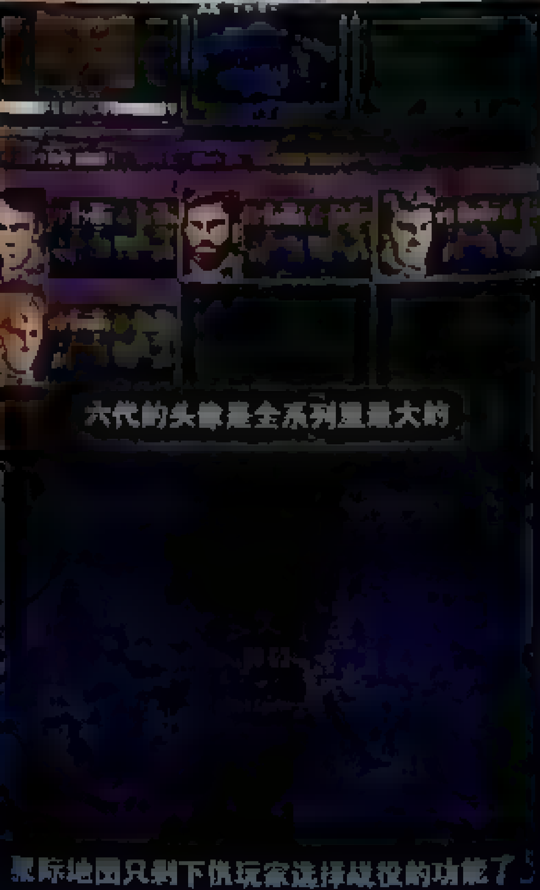
BOTHTEC 的六代银英，相比前几代来说，简直是款小品，甚至不如起名为《银英战役版》或者《银英连线版》。其色调恢复到四代之前的以银、蓝、黑为主，并添加了绿色（大概为了体现同盟军服主色吧），战略层次和情节模式完全被舍弃，战斗方式也做了彻底的改变。

最重要的改变，就是放弃了点移动方式，而恢复为传统"大战略型 SLG"的六角格。战斗场景从外观上来看，和三、四代是很象的，但阵形无法自主排布，参谋无法自主安排，移动方式因"格"而受到很大限制。它也许会吸引部分传统式 SLG 的爱好者，但同时也失去了相当数量原本的忠诚 FANS。

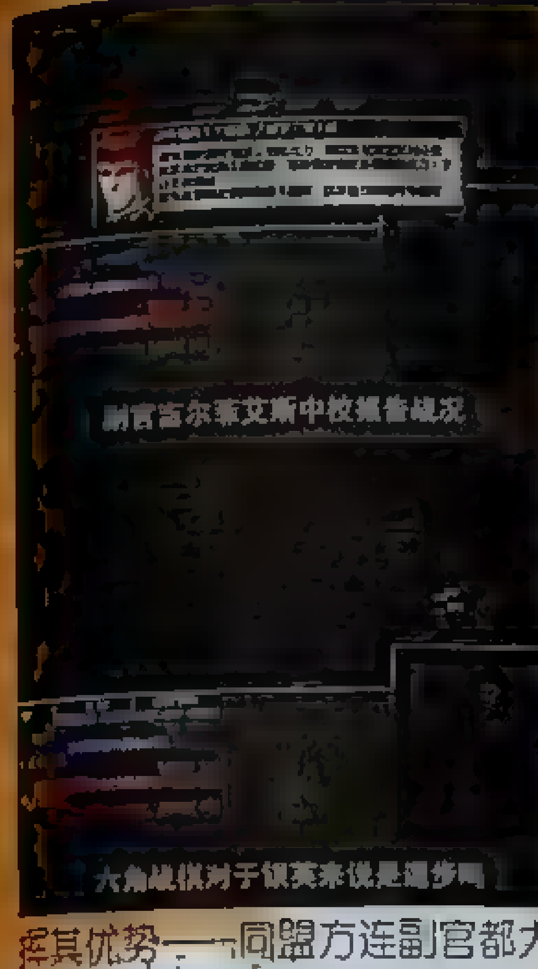
《银河英雄传说VI》和五代一样，都放弃了战略层次，而重点表现原作中的著名战役。但其中所设定的剧本数震极少，同时其间没有丝毫连贯性，它只是另类的剧本 SLG，而不再是主流的战役 SLG。虽说为原作中的战役设定了多款变种剧本，比如亚姆利扎会战，就添加了"同盟侵攻舰队未受损剧本"、"罗皮斯司令舰队赶往前线增援剧本"以及"大贵族联军代替莱因哈特剧本"。但这些变种剧本其实并无太大意义，尤其是大贵族联军的剧本——谁真愿意去扮演布朗胥百克或者立典亥姆吗？谁在打败这些废柴后会产生成就感吗？

虽然破天荒的可以连线对战，但受游戏类型的限制，依旧无法即时行动，而必须一方下完指令后再轮到另一方。与三代不同的是，多个游戏者不再需要盯着同一台屏幕，一人下指令的时候，另一人不需要躲到隔壁去坐冷板凳了。因这种设计而提升的游戏性并不算大。

值得一提的是，六代中也有一个相当好的新设计，那就是舰队提督和参谋"战意"的计算。不同性格的将领，在遭遇到不同情况的时候，其战意的升降方式和数值是不同的。勇猛者比如毕典菲尔特，只要打到敌舰，不管本方损失多大，


六代的头像是全系列里最大的

星际地图只剩下供玩家选择战役的功能了


副官吉尔菲艾斯中校报告战况

六角战棋对于银英来说是退步吗

接战后只要本方受到损失，战意就会下降。战意的升降，直接影响到攻击力、防御力、移动力等将领参数，从而影响整支舰队的各项参数。百分百的战意，可以双倍提升将领能力！

这一创意本来很巧妙，可惜表现得也太差劲了。主要问题就是对谨慎型将领的设计有很大失误：因为谨慎型将领要想维持和提高战意，就必须不与敌接触——这种将领和舰队要他何用？最倒楣的是，帝国方多是猛将，而同盟方多是谨慎之辈，包括杨威利、比克古等名将，就很难发挥其优势——同盟方连副官都大多谨慎，勇猛如先寇布也只有陆战能力高；而此代游戏中根本没有星球攻略系统，所以同盟军中，只有亚典波罗还勉强可用

同年推出的加强版《银河英雄传说VI Plus SG》对此稍有修正，但仍然难以使人满意。

此外，选择多人对战的时候，除非操控本方所有舰队（那实在太辛苦了），否则就会发现机器 AI 比前几代都有退步，盟军不但对你毫无帮助，反而处处掣肘。在下唯一喜欢的，是与一位同好连线，都扮演性格相近的同一方将领（一般都是"帝国双璧"米达迈亚和罗严塔尔），在约定了不许攻击敌统帅（统帅舰队全灭，则战斗结束，并且最后击灭敌统帅者功勋高得离奇）的情况下，俾斗争夺功勋值

銀河英雄傳說20th park 2002

不久前，BOTHTEC 出版了银英系列游戏合集《20th park》，其内容包括《银河英雄传说》、《银河英雄传说Ⅱ DX》、《银河英雄传说Ⅲ SP》、《银河英雄传说Ⅳ EX》、《银河英雄传说V Grand》、《银河英雄传说VI SG》，以及《银河英雄传说 Screen-Saver Vol.3》（桌面背景和屏保）。想一睹最初两代风采的 FANS 们可要准备好银子了，实在是很佩服日本人赚钱的手段呀

銀河英雄傳說VS 2003

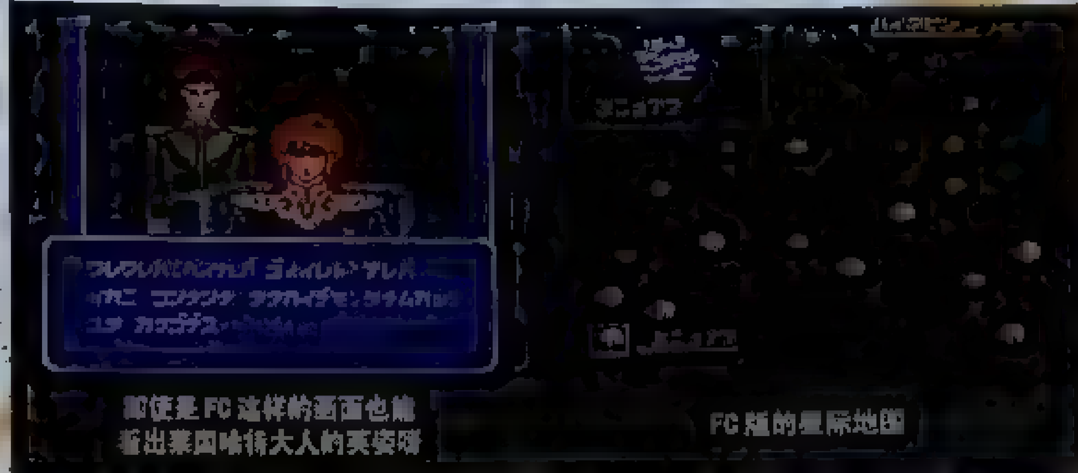
今年三月，BOTHTEC 预计发售银英系列的新一代作品《银河英雄传说 VS》，就其透露的资料来看，那简直是类似外传的六代的外传版本（有点拗口吧）。据说，本款游戏是站在"银河英雄传说世界的个人视角"上来加以演绎的。游戏者所扮演的，将不再是控制全局的司令官，甚至也不再是舰队提督，而只是一名普通的战舰舰长或者战斗机驾驶员。

此游戏又被成为"网络版"，因为可以通过加入会员，登录 BOTHTEC 的服务器，最多 16 人同时参加一场较量。扮演战舰舰长的游戏者，需要观察战场形势，搜寻和攻击敌人，还需要给战斗机驾驶员下达指令。而操控王尔古雷或斯巴达尼恩的战斗机驾驶员，则类似

電視游戲機上的銀河英雄傳說

田中芳树的《银河英雄传说》，不但在中国风靡一时，在其本土日本也有相当大的市场和相当旺的人气，因此被改编成许多款游戏，出现在许多机种上。

首先要说说 SFC 上的《银河英雄传说》，那是一款骨灰集的游戏，画面粗糙，游戏性也很一般，在 SFC 的名作海洋中，连个浪花也算不上。它的基本模式，有些类似 BOTHTEC 的第三代，但战略层次相对简化。


即使是 FC 这样的画面也能看出莱因哈特大人的英姿呀

FC 版的星际地图

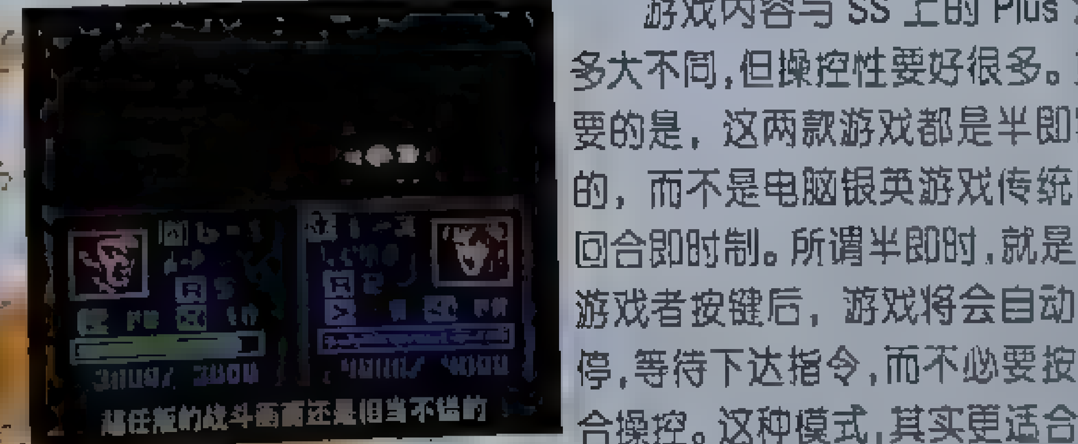
顺便提一句，在下曾看过一本香港出版的游戏攻略集《超级任天堂攻略年鉴》，其中在介绍此款游戏的时候，把两位主人公翻译成"益索"和"罗昆力"，港漫风格，真是不敢恭维（寒）……

SS 上有一款《银河英雄传说 Plus》，画面感觉并不好，架构也基本与 BOTHTEC 的三代相同，但难度系数要大为降低。

比较值得一提的是 PS 上的两款银英游戏。一款是 Micro Vision 出品的 SLG，大量运用卡通剧集中的片段作为过场动画或者特殊情节，画面美感度没的说。尤其是片头动画，搭建了相当数量的战舰模型，在世界名曲的烘托下，全三维演绎宇宙战争，气势十足惊人。虽然在下从来对 3D 就不太感冒，不过不得不承认，机械的东西，还是 3D 搭出来好看。

在超任版开始可以选择杨威利或者莱因哈特开始游戏

游戏内容与 SS 上的 Plus 没多大不同，但操控性要好很多。重要的是，这两款游戏都是半即时的，而不是电脑银英游戏传统的回合即时制。所谓半即时，就是当游戏者按键后，游戏将会自动暂停，等待下达指令，而不必要按回合操控。这种模式，其实更适合宇宙战争，更适合银英传，只是当参战的舰队过多的情况下，可就有得玩家受的喽。


超任版的战斗画面还是相当不错的

PS 上还有一款《Q 版角色 GAME——银河英雄传说》，它由一系列问答游戏和桌面游戏组成，所有出场银英人物都是可爱的三头身，通过撞球、扑克等连番"恶战"，最后可以看到非常诡异的通关画面。■


PS 版的 Q 版角色

RALLISPORT CHALLENGE

征服大自然

拉力运动挑战赛



要说赛车游戏中最能给人以享受感的类型，除了"极品飞车"之外非"拉力"莫数。多年来拉力赛车游戏一直以"野蛮彪悍"的驾驶风格和惊险曲折的赛道吸引着大批玩家，幽雅的赛道风光更是其最大的卖点。记得 2000 年初，一位拉力发烧友送给我一套《米其林·拉力大师》，这个游戏的难度着实很高，车子无论入弯出弯都特较劲儿，就是这个游戏让我足足玩了一年，但续集却迟迟不见推出。笔者的苦等一直持续了两年半，终于在 2002 年底盼到《拉力运动挑战赛》上市。

优点：优秀的视觉效果、竞赛模式多种多样、车型丰富多彩

缺点：驾驶难度较高；音效嘈杂刺耳；物理效应真实性有所欠缺；有些赛段路面区域不够清晰；游戏中没有 WRC 官方赛道

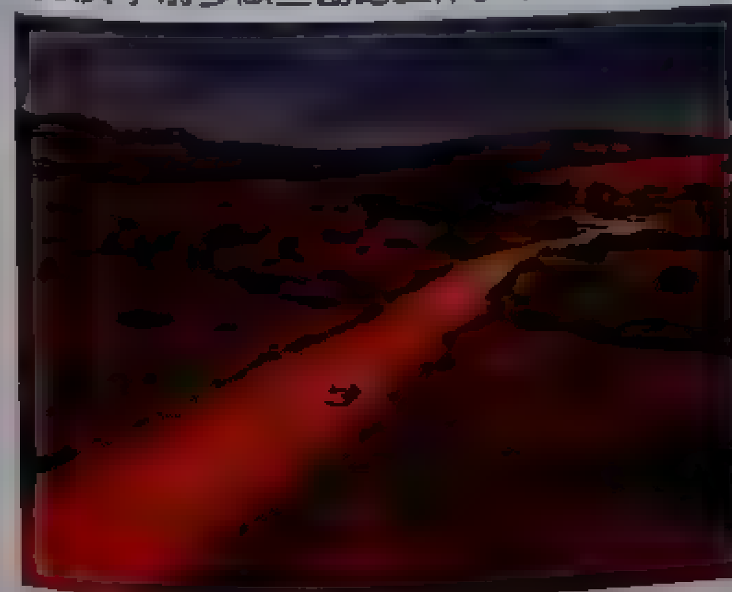
多种赛事保你过瘾

游戏画面绝对值得让人在一开始就大夸特夸一番，我还从来没玩过画面如此逼真的拉力游戏。要知道，拉力赛场的造型难度远比场地赛难多了，把山脉、丘陵、怪石和灌木塑造好可不大容易，但是开发组愣是把一切都摆平了，尤其是流光溢彩的车身光效和虚虚实实的树叶贴图，绝对是栩栩如生！

《拉力运动挑战赛》中包括拉力赛、穿越赛、冰雪赛和登山赛四种类型的赛事，笔者对这种"大包圆儿"式的做法相当欣赏，因为在一个游戏中不仅能领教多种多样的拉力赛，当然更可以飙个痛快！"拉力赛"模式中包括萨法里拉力赛、太平洋拉力赛和地中海拉力赛，正好横跨欧、亚、非三大洲；"穿越赛"和"冰雪赛"也各有特点，前者的高速侧滑和后者的低速侧滑都很有挑战性；不过游戏最过瘾的还属"登山赛"，玩家驱车从山脚向顶峰发起冲击，那种"无知无畏"的胆量和"视死如归"的精神肯定令玩家的肾上腺素急剧上升！所谓"无知无畏"，指的是赛道不熟却还得勇往直前；所谓"视死如归"，指的是一次次掉下深渊却一次次"复活"，如同回家吃顿便饭。

驾驶技术空前考验

"登山赛"无疑最能全面考验玩家的驾驶技术，什么左脚刹车、连续切弯、手刹调头、飞跳、加速漂移、坡后接弯和"斯堪地纳维亚"动作等等，要是一群好朋友在场，管叫他们看得眼花缭乱。应当说，游戏的键盘操纵感和方向盘操纵感虽算不上精彩，但基本还算流畅，不过你得小心，游戏的物理设定比较真实，如果你入弯速度太快，既使猛打方向也休想把车救回来，此外，车辆的颠簸和跳跃也很真实，翻车场面尤其精彩，想必程序算法应该是挺复杂的，反正很少看到其它赛车游戏有这么复杂的翻车效果。对玩家的建议是：在飞离地面之前要对着陆点有充分的了解。总的来说，游戏的整体流程挺有吸引力，每场比赛下来，玩家除了名次积分还能拿到额外的奖励积分，只要积累足够的分数就能参加更高级的赛事。游戏的低级赛事难度过份偏低，而高级赛事难度又过分偏高，建议玩家在参加高级赛事前多做些勘路工作。最后一点，《拉力运动挑战赛》的拉力战车可以说是琳琅满目、应有尽有，而且还有好几辆 80 年代的 B 组车神！堪称经典，一定会让你大饱眼福！



物理效应略显牵强

世上没有完美的作品，《拉力运动挑战赛》也不例外。首先，赛车在砂石路面上的侧滑像是在塑料板上滑行，感觉有点儿不自然，而赛车在冰雪路面上的侧滑又显得不够流畅，现实中湿滑路面的滑动感应该是比较圆润，可不知道为什么游戏中的湿地赛却有些干涩？不过，赛车在柏油路面的摩擦感还挺真实。其次，车轮碾过碎石路面几乎没有抖动，更没有飞溅的石子敲打底盘的效果，虽然力回馈方向盘会模拟抖动感，但还是不太真实，就好象是刻意做出来的。游戏中有些路段的路面和周围环境太近似，造成这些路段的赛道不易分辨。

游戏设定有所欠缺

谈到游戏音效，只能用"难听"和"刺耳"来形容，尤其是发动机的噪音，就像是从一堆废铜烂铁中"榨"出来的。另外，众所周知，拉力车手需要领航员播报前方路况，但《拉力运动挑战赛》中的虚拟领航员实在有点儿"不称职"，播报"路书"竟用泛泛的"Easy left"，怎么也得细到"左 1""左 2"或"左 3"吧？否则玩家过弯时肯定多些盲目。还有，游戏画面上的转向提示箭头有点儿偏小，玩家用余光看不大清楚，而"穿越赛"和"冰雪赛"更是连领航口令和转向箭头都没了，可游戏中却明明显示领航员就坐在车手旁边，既然领航员纯粹是个摆设，何必非得带着他额外增加车重呢？游戏的这种设计让人觉得有点儿自相矛盾。

《拉力运动挑战赛》不支持录像存储，而且录像视角也不能被固定住，至于速度表、转速表和其他数据一概没有，这让玩家怎么进行赛后分析呢？还有，大家在电视上只能看到拉力赛车的外观，其实谁都想钻进车里看个究竟，但游戏居然没有驾驶舱视角，真遗憾。刚才谈到赛车会从悬崖上掉下去，但刚刚下落三、五米游戏就黑屏了，为什么不让失控的赛车一直滚下山去，那该多惊险、多刺激？



游戏的车辆调校只有三档可供选择，要是增加到五档就好了，这可以使调校更精确一些。游戏中的赛道都比较短，大概是制作人担心长距离拉力赛会让玩家感到特烦。不错，短小精干的赛道的确贴近大众玩家，但总得有几个长的吧？否则发烧玩家肯定觉得特不过瘾。另外从拉力车迷的角度来看，真不知为何开发公司用三菱"枪骑兵"作为游戏宣传车，毕竟三菱"枪骑兵"在世界拉力赛场上已变得越来越平庸，要是改用标志 206 或福特"焦点"肯定会更神气。当然，这仅仅是说说而已，而且说不定三菱还掏了广告费呢，哈哈。最后一点，《拉力运动挑战赛》对电脑要求很高，这么多年，玩家怎么升级硬件也追不上游戏软件，这不是逼着大家改玩游戏机吗？难怪 2002 年世界游戏机市场扩大，而电脑游戏市场萎缩。

在拉力赛盛行的欧洲，专业拉力游戏很有市场，世界拉力锦标赛组委会甚至在赛场旁组织拉力游戏比赛，以煽动更多车迷参与这项"野蛮彪悍"的运动。随着中国汽车工业和汽车运动的发展，像《拉力运动挑战赛》这样一个凭借优异的画面表现能力，承载了多种拉力比赛内容的游戏，一定可以令玩家从中体会到不同的驾驶乐趣，在虚拟世界中享受征服大自然的成就感。■

如何调校拉力赛车？

设置"底盘"

"软底盘"适合颠簸路面（例如碎石）和附着力差的路面（例如冰雪），"硬底盘"适合平坦路面和附着力强的路面（例如柏油）。

配置"齿轮比例"

"长比例齿轮"适合直道多而长的赛道，"短比例齿轮"适合弯道多而急的赛道。

安排"驱动力分配"

"驱动力偏前"适合弯道多的赛道，"驱动力偏后"适合直道多的赛道。当然，这项调校还要看玩家的驾驶习惯，有些人喜欢转向过度，有些人喜欢转向不足。

决定"刹车重心"

"刹车重心偏前"适合直道长、弯道急的赛道；"刹车重心偏后"适合直道短、弯道急的赛道。

调整"转向力度"

"快速打方向"适合弯道急、附着力强的赛道；"缓和打方向"适合弯道缓、附着力差的赛道。当然，这项调校也要看玩家的驾驶习惯，有些人的驾驶动作很粗鲁，有些人的驾驶方法轻柔舒缓。

最后一点

如果赛道特征和上述所说的都不一样，或者你拿不准，那就干脆把调校放在中档，这样比较保险。注意，以上调校只是大概的参考，由于每个玩家的驾驶习惯都不大相同，实战中还需要具体问题具体分析。

RalliSport Challenge

图像表现	■■■■□	创意	■■■■■
音乐音效	■■	拟真度	■■■□
操控	■■■		

出品公司：Digital Illusions/Microsoft	3D声效卡：DS3D
国内发行：未定	多人游戏：支持
发行版本：3CD/WinAll	操控方式：键盘、方向盘、摇杆
游戏类型：运动竞速［SP］	上市时间：2002.11
3D加速卡：D3D	官方网站：www.rallisportchallenge.com

最低配置：PIII733/128MB、32MB显存(T&L)、4速光驱、1.5GB硬盘

推荐配置：PIII933/256MB、64MB显存

☆★★★



优点：逼真的物理效应，完善的驾驶培训功能，符合真实状况的震憾音效。

缺点：通过画面传递的速度感欠佳，各项操控辅助功能的设定状态缺乏提示，令玩家只能以摸索方式了解当前赛车操控的设定状况，整体画面不够鲜亮。

真实与虚幻的激情体验

F1 2002

文/王博



你是否愿意花30000元试乘F1？

这个冬季第一次与F1有了近距离的真实接触。2002年12月14、15号两天，由米纳尔迪F1车队和米斯亚（BSA）赛车配件有限公司共同承办的F1中国之行试驾表演活动在北京金港F3000赛道举行。据现场《F1 Racing》杂志人员介绍，F1每行驶1公里的直接成本在250英镑左右，再加上其它间接费用，本次F1激情体验活动所开出的30000元人民币乘坐费只能算作成本价，F1无疑是世界上耗资最高的竞速运动。

本次活动中，每位试乘者都签署了"生死状"，大意是如果发生死亡事故，一切后果由试乘者本人承担。可以说，试乘者历经的是一次生死考验，让我们听听他们是如何描述F1赛车的：

"我参加国内拉力赛所用的赛车算是比较快的，但直到今天我才领教什么叫真正的'速度'。加速时我的脖子"喀"的一下，身体被紧贴在座椅上，胸口点象被什么东西重重地压着，几乎透不过气来，拐弯时F1的横向过载特别大，脖子好象要断了；刹车时我的身体被向前猛甩，而头部还要额外承托头盔的重量，想抬起头来是很困难的。还有一点，发车前安全带系得很紧，但1圈过后，强大的离心力居然使我逐渐'挣脱'出来，我不得不把安全带又紧了几扣。如果拿拉力赛车和F1赛车相比，一个地下，一个天上。"

——麻俊昆先生（中国红河拉力车队车手兼老板）

"发车前我的耳塞没有完全塞紧，发车后引擎的轰鸣声几乎把我震聋，最狠的是由于戴着头盔，我没办法继续塞好耳塞，而头盔由于巨大的离心力几乎要从头上飞出去，我急得大喊，但是噪音实在太大了，我只觉得声带发抖，但耳朵里什么也听不见。F1的速度实在太快了，两旁的景物'唰唰'掠过去，什么也看不清，我有生以来第一次感到自己的生命掌握在别人手里。"

——马质女士（在英国学习汽车运动推广专业）

"上车前我特兴奋，但车子一加油就后悔了，F1绝对比'过山车'恐怖得多！无论如何我再也不上第二次了。"

——某位试乘者（在此不便透露姓名和履历）



你是否愿意花几十元购买一套正版F1游戏？

笔者已置身于米纳尔迪双座F1赛车后舱，米纳尔迪F1车队拥有华裔血统的车手熊龙正驱动着这部700匹马力的机械"怪兽"驶进意大利蒙扎赛道，一条漫长的、布满胎痕的沥青跑道伸向远方，周围林木环绕，树冠和着微风轻轻舞动，塔楼、看台和广告牌历历在目，一切看上去都井然有序。突然，V-10引擎迸发出雄浑的怒吼，激动人心的极速之旅开始了！

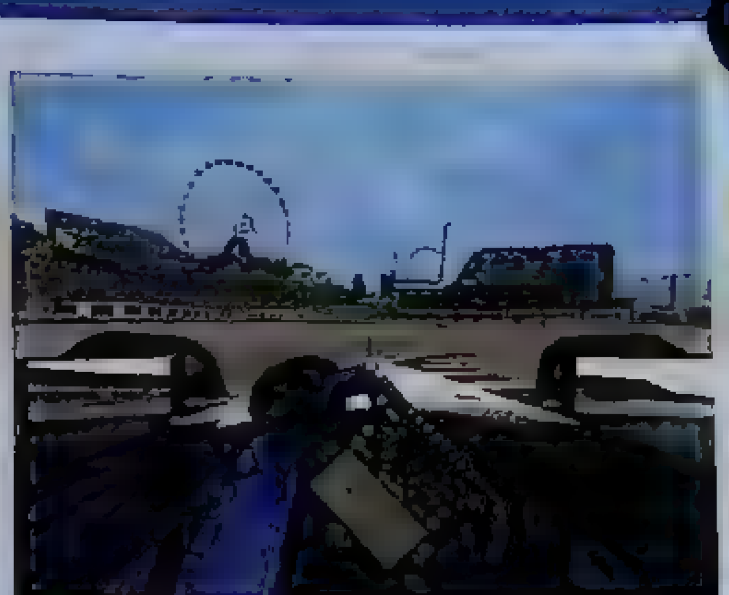
当然，以上的一切不过是《F1 2002》营造的虚拟世界。

一款F1模拟游戏的优劣主要表现在能否展现F1的驾驶感觉，让我们先从速度感说起。游戏中的赛道、树木、广告牌和建筑物非常清晰，既使在高速奔驰时也是如此，应当说，图像技术是非常不错的，但过于清晰的景物画面反而不利于表现F1风驰电掣的速度感，也就是前文马女士所说的"唰唰掠过"的视觉效果。此外，真实赛道中会有赛车排放的废气和胎烟，远景效果会因此而显得比较模糊，而游戏中的一切不论远近一概清晰，这使得空间感有所削弱。游戏很好地体现了F1的巨大过载，玩家在转弯、加速和刹车时会通过画面感受到有少许侧倾、后倾和前倾效果，仿佛你已置身于"可怕"的F1座舱，这一切与麻先生谈到的身体感觉很相像。游戏支持用车顶视角驾驶，真实情况中，F1车顶摄像机由于某些技术原因难以长时间播放，然而游戏中玩家却可以自始至终使用这个视野较为开阔的视角。游戏界面的美术风格体现了F1的格调——准确、严谨而且精美，显示出设计人员具有相当专业到位的艺术素养。不过，游戏的片头动画却显得浑沌不堪，完全没有F1现场表演所带给我们的冲击和震憾。最后一点，游戏的整体色调比较阴暗，缺乏F1大赛中给人的那种热情奔放的感觉。

《F1 2002》的数字式音效可以产生准确、动态的变化。游戏附带评论员现场讲解，这对营造电视直播气氛是有好处的。游戏中，变速箱退档时的"喀喀"重音、轮胎在制动时的"噗噗"声和切弯时的"吱吱"声基本体现了F1的音效特点。当引擎转速升高时，尖锐的呼啸声又令人立即感受到18000转的超强动力，游戏的高音表现力和F1表演当天的音响效果大体接近，只是音质还未完全发挥到极致，因为只有那种突如其来的锐利啸声才能淋漓尽致地展现F1引擎的生命力。

《F1 2002》的驾驶感觉一直颇受争议，有些人认为难度过高且缺乏乐趣，有些人认为模拟真实且很有深度。既然《F1 2002》是一款模拟风格的竞速游戏，本篇评论将更多以"真实性"做为衡量标准。首先，游戏的"地表效应"非常细致，既使轻微的颠簸也会通过轮胎、弹簧和车架传递给玩家，尤其是碾轧"路肩"的晃动感。而米其林轮胎和石桥轮胎在干地赛和湿地赛会有微妙的差异，这一切应归功于游戏的"动态天候"系统，天气变化使驾驶技巧的



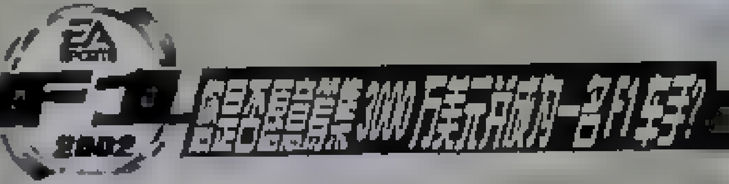




运用也需要相应变化。谈到驾驶技巧，游戏的键盘操纵感稍显僵硬，既使轻微的转向也会令车身产生少许侧滑，玩家不得不连续微调方向加以修正，虽然转向保护功能可以使车头回正并避免赛车打转儿，但或多或少的侧滑还是会影响过弯速度，你甚至会感到自己驾驶的不是F1赛车，而是一部拉力赛车。鉴于游戏的操控难度较高，《F1 2002》附带11项辅助驾驶设定，如果你非要关掉所有这些辅助设定，既使接驳力回馈方向盘也很难做到驾驭自如。现实中，F1车手可以通过身体感觉了解车况，正如上文所说的试乘者有剧烈的身体反应，然而玩PC游戏只有手感而无体感，玩家对赛车的感觉比较迟钝，更何况驾驭一辆850匹的F1赛车本身就需要极其精确的技术。唯一幸运的是，玩家可以通过调校F1赛车对操纵感予以补偿，虽然《F1 2002》中可调部件高达71项，但玩家只需4个综合选项即可从整体上调出适合自己风格的车辆。尽管如此，《F1 2002》仍然是驾驶难度最高的赛车游戏之一，显然，这款F1模拟游戏并不是为那些追求娱乐的普通竞速玩家而设计。

最后，让我们看看《F1 2002》的其它环节。"事故"永远是车赛引人关注的焦点，正如F1表演当天，熊龙的一个失误动作引得满场沸沸扬扬。《F1 2002》的车祸场面比前作更多样，不同的撞击会造成不同的损毁，游戏力求使玩家感受F1的危险。现实中，车手需要有"世界超级驾驶执照"才能参加F1比赛，而游戏也设有培训和考核，米纳尔迪车队的双座F1会"免费"供你训练，不过考试是非常严格的。游戏附带17张赛道图，上面详细标注了弯速、档位和计时点供玩家反复研究。根据2002年F1赛道，游戏中的霍根海姆赛道和纽博林格赛道的某些弯道被予以改建，弯位更有变化。





你是否愿意花费3000万美元成为一名F1车手？

在表演间隙的采访中，米纳尔迪车队经理介绍说，每名F1车手背后都有巨额赞助费的支持，仅有技术和潜质并不足以跻身F1车坛。为了使赞助商的投入有所回报，车手要进行艰苦的训练，而且很少有休息日，F1是一项极其消耗体力的运动，以致于许多车手会在赛后睡上整整一天。当然，赛车手和赛车游戏有着千丝万缕的联系，米纳尔迪的主力车手，荷兰人克里斯蒂·阿尔伯斯谈到自己在英国CodeMasters公司担任《德国房车赛》的顾问，而大名鼎鼎的柯林·麦克雷在该公司另一部门担任拉力游戏顾问。阿尔伯斯认为赛车游戏对普及汽车运动很有好处，而且这项高科技发明能使车迷尽可能了解真实车手的驾驶感觉，他特别提到一级方程式和印地方程式的双料冠军——维仑纽夫——就是一位赛车游戏爱好者。赛车游戏的影响力与日俱增，喜欢赛车运动的玩家当然不必为找不到赞助而苦恼，随着电脑技术的飞速发展，在游戏中当一名虚拟车手将是个又真实、又安全、而且耗费极低的选择。■

F1 2002

图像表现	■■■□	创意	■■■■
音乐音效	■■■□	拟真度	■■■■□
操控	■■■■□		

出品公司：EA Sports	3D声效卡：DS3D
国内发行：美国艺电	多人游戏：TCP/IP 2-8人
发行版本：1CD/WinAll	操控方式：键盘 方向盘 摇杆
游戏类型：运动竞速ESPS	上市时间：2002.5
3D加速卡：D3D	官方网站：www.easportsf1.com

最低配置：PII400/128MB 16MB显存 DX8.1 4速光驱 250MB硬盘

推荐配置：PIII500/256MB 32MB显存 8速光驱 1GB硬盘 方向盘

★★★★

游离于虚拟与现实之间

文/十大恶劣天气

惊窥菲利普·K·迪克剧作模式

在世界最大的网上书店亚马逊，菲利普·K·迪克（Philip k.Dick）有6本书同时进入畅销书TOP10；在美国最大的连锁书店B&N，他的每本著作的销量都超过了100万册。布鲁内将其称之为“世界最杰出的科幻小说家”，然而倘若迪克泉下有知，则一定会大为恼火，因为他从来就不将自己视作一个科幻小说作家。迪克小说完全抛去了传统科幻小说“猎奇”的俗套，他专注于对现实与虚拟世界、对人类的精神世界以及对社会控制等等问题的探讨。30年前对关于克隆、记忆移植、基因工程的描述，能够与今日高科技社会中的热点问题如此吻合，可见其作品的思想性已经大大超越了一般科幻作品。读者在他的文字之间驰骋，思绪仿佛随着主人公在亦幻亦真的世界中穿行，难怪《华盛顿邮报》这样惊叹：“疯狂且诡异，处处都是警示绝句，难以释怀的情感！”近年来，由迪克作品改编而成的电影《楚门的世界》、《冒名顶替》、《少数派报告》，使用其剧作模式来完成主题的《黑客帝国》均风靡一时，引发了一股菲利普·K·迪克风潮。派拉蒙公司即将推出的改编自同名小说的电影《薪水》、《黑客帝国II》，则注定了这股热潮在流行文化界的延续。

游戏面世之初的功能仅仅只是用以休闲，到今天为止，当人们在越来越大的程序、越来越恐怖的3D画面下被异化之后，“玩儿有思想的游戏”成为了中高级玩家认可一个游戏的重要标准。在一个按动鼠标来射杀屏幕中敌人的游戏中，“英雄救美”、“惩恶扬善”主题已经不再是可以让玩家获得心理满足的故事模式，游戏主角开始变得与玩家一样，不一定非要打上正面或是反面的烙印，他首先必须是一个拥有思想的血肉之躯，他在屏幕中的举手投足，都会引发玩家对其命运的关注。游戏剧作开始具备一定的内涵与主旨，让玩家完成游戏之后，除了“爽快感”得到满足，还能够对刚才所操控的一切留下一丝思考。实际上，在多年以前，这种模式的游戏便已经出现，由菲利普·K·迪克的小说《机器人梦见电子羊》而改编的游戏作品《银翼杀手》便是其中的杰出代表，它因此获得美国“互动与科学”学院奖，而一部媚俗的商业程序根本就无法染指这样的高度。

菲利普·K·迪克风潮中，我们有幸欣赏到了数部精彩的菲利普·K·迪克模式电影，也欣赏到了几个拥有其剧作风格的游戏作品。在这些游戏作品中可以清晰的反映出迪克的痕迹。

真实感从哪里来，到哪里去？

——GTA3

我非常同意大狗对这个游戏主题的观点，那就是它根本就没有自己的主题：木讷的主角，互相之间毫无关联的任务设计，甚至连一个最起码的故事情节都不具备，那么什么原因使得它轻易的摘走E3 2001最佳动作游戏与GAMESPOT 2001年度最佳电视游戏两项桂冠呢？不难发现，它舍弃了人物性格、故事发展等等看似重要的要素，却着重的表现了一个异常真实的世界，对于这个游戏，用一句话便可以概括它的魅力——它能够让人在玩后分不清真实与虚拟世界。相信很多玩家在爆机之后，上街看到警车的第一感觉变成了害怕，看到飞驰的名贵跑车居然有将其拦下的冲动，甚至于坐上TAXI之后只想着将司机赶走……

这种感受便是“真实”，请注意，这只是一种主观感受。十九世纪下半叶，左拉曾经自信地说：“真实具有自己的声音，我相信大家都不会听错。”在哲学书上，“真实”的定义是绝对的，然而随着互联网络、3D VR技术的出现，它的概念开始变得相对。在《莎木》中，我们看到了一个完全数字化的日本城镇“横须贺”，在《莎木II》中，制作者更是令人不可思议地将相当于二十分之一香港面积的地图浓缩进了数张游戏光盘；还有《三角洲特种部队：黑鹰折翅》中虚拟化的摩加迪沙，GTA3、《军手党》中两个拥有截然不同风格的美国都市——从物质的角度看，这些“现实”都是不存在的，铃木大师的中国之行主要是在河南的農村；在香港，制作组只是拍摄了一些DV带作为模型制作的参考；而NOVALOGIC更是毫不掩饰的表示，《黑鹰折翅》中的摩加迪沙模型只是模仿了Ridley Scott执导的纪实风格战争影片《黑鹰折翅》的布景而已。与军方联系密切的他们甚至没有动用卫星照片；至于“自由城”与“失落的天堂”则根本不存在地理意义。但是当玩家操控这些游戏的时候，你除了惊叹眼前的“真实”之外，还会理会这一切吗？

在《黑客帝国》中，锡安城的叛徒进入矩阵与大BOSS共进晚餐时候说了一句很经典的台词：“我知道我手中的这块牛排根本就不存在，但是它能够带给我乐趣，这已经足够了。”整个GTA3中，游戏并没有在空洞地进行说教。在这个数码都市中，无论屏幕前坐着的是日进斗金的巨贾或是像我一样的普通人，游戏中都可以毫不费力的拥有钢筋混凝土堆砌而成的繁华，并在这个没有羁绊的世界中尽情驰骋。虚拟世界所提供的“真实感”对于每一个人而言都是公平的，当玩家迷恋其中的时候，“控制”便产生了。此时坐在显示器前的我们却更像是《黑客帝国》中浑身插满管子做春秋大梦的“人体电池”！这便留给我们一个菲利普·K·迪克作品中所重点讨论的问题：真实究竟是什么？真实的意义是什么？人们又有什么必要如此苛刻地鉴定真实与否？这是一个令人困惑的问题。

人们仅仅信赖真实。许多时候，可以说，“真实感”的完全解体亦即生活的崩溃。“真实，再真实”，电影中的穿帮镜头、使用不当的特技效果、游戏世界中不合理的物理特性都可以成为我们嘲笑的对象，此时，我们追求的绝非客观的真实，我们寻求的仅仅是一种心理安慰。于是，游戏画面因为日趋真实而拥有极为特殊的威信。视觉、听觉、触觉、嗅觉，在现实世界中，它们是提供“真实感”的所有感观。在VR世界中，触觉、嗅觉的意义相对可以忽略不计，视觉的意义才是决定性的。于是，在虚幻的世界中，我们可以看到更多真实，这些“真实”甚至是在现实中所无法被感知的。那么，“现实”究竟对于我们而言还有多大的魅力？在GTA3中提出的一个惊人疑问就是：如果你身处的世界并非真正的现实世界，那么它是什么？倘若根据当红的法国思想家福柯所津津乐道的社会控制原理来回答这个问题，玩家的虚拟替身在GTA3式世界的真正主宰者便是——计算机！

同时，在这种想当然的真实中，人类的道德是否能够在虚幻与现实之间做出正确的判断？在GTA3中，当着警察的面杀死一个“活生生”的人，在毫无预兆的情况下拦路将一个无辜的市民杀死，暴力在“真实”环境下的视觉张力要大大强于QUAKE中横飞的肉块。电影银幕上飞驰而来的火车不会伤及观众，屏幕之中的杀戮不会影响到观众的安全，因为你仅仅是一个窥视者而不是参与者，观众席永远都是安全的，屏幕是阻隔现实与虚拟的“挡板”。而电脑的屏幕与游戏参与者之间则根本不存在这层“挡板”，因为玩家可以参与其中。我们可以说游戏是否应该为暴力负责的讨论本质是荒谬的，因为倘若如此，那么我们的街道上就游走着无数潜在的杀人犯；但是，在面对如此“真实”的虚拟世界，当人们不能分清现实与虚拟之间的关系，当我们认为现实只是相对的时候，那么什么事情都有可能发生，在下一个章节中，让我们来探讨这个问题。

当“真实感”等同于真实……

——《合金装备：物质》

小岛秀夫作为游戏电影化大潮中的教父级人物，倘若以一个电影导演的要求去衡量，则他的创造力也许是不符合要求的。不妨抓住以下这个细节来进行分析：无论是PS版《合金装备》还是PS2《自由之子》中，俄国都扮演了反面角色——一代中的事发地点Shadow Moses岛，从设定本上看，它是美国阿拉斯加州的一个岛屿。该地理位置与前苏联只有数十海里距离，冷战时期为了缩短核弹的反应时间，美国军方在岛上建设了一个秘密核弹发射基地，目的是能够让战术核弹在几秒钟之内打到苏联本土。自然，在前苏联眼中，这个岛屿是一个眼中钉。在猎狐组织占领该岛之前得到的情报都是苏联提供的，而在游戏开始不久出现从Shadow Moses岛撤走的苏联直升机也说明了一切的策划正是苏俄。二代中更是指名道姓的将俄国特种兵引到了发现者号油轮上劫持MGS，动机是“解体后的苏俄为了重塑大国形象，一伙鹰派分子制定了这一石破天惊的计划”，故事模式上融入了典型的西方意识形态。从历史上看，日本无论发生怎样的社会变革，本民族的文化传统绝对不会受到任何破坏。小岛秀夫的剧本设定或许与自己的创造力是无关的，他所做的一切与其说是迎合欧美玩家，不如说是在模仿好莱坞；与其说是在独立表现自己的理念，不妨说是在通过好莱坞式的故事模式来表现自己的理念。

在菲利普·K·迪克的作品中，一个重要的主题便是，计算机所带来的克隆、基因技术的飞速发展已经远远超越了人类自身进化规则，从而会让技术变得无法被绝大多数人控制，技术成为了一部分人用以控制绝大多数人的工具，最终导致人类成为技术的奴隶，这个问题在卓别林的《摩登时代》中就被着力表现。从《合金装备2》中的故事中我们也不难看出，小岛秀夫对各种文化的领悟与包容能力是相当强的。《MGS》中的冷战与核战，《MGS：自由之子》中对基因工程的思考，都是当时社会的热点问题，同时，他们也是当时文化界的热点。

张弦先生在当初的PS2版本《自由之子》的评论中认为，二代的主题是探讨“基因技术违背人类正常进化规律”，这个观点确实是小岛想要表现的一个点，而在面的问题上，则有着更深层次的东西。《物质》中更重要的一个主题，源于信息时代虚拟与现实之间界限的模糊以及人在这种模糊中的情感。

游戏开场，大雨滂沱中的斯内克只身漫步于车海茫茫的华盛顿大桥上，采用了写实手法来处理场景，此时斯内克给人的感觉与现实是一体的：穿着雨衣，漫步于被街灯车灯装扮得气势恢弘的华盛顿大桥，叼着半截香烟。在登舰的过场中则出现了很多违背逻辑的画面，例如斯内克在跳下大桥前观众并没有看到往身上扣绳索的画面，而是在坠落的一瞬间对人物轮廓采取了半透明、夸张、扭曲变形的效果，这种效果在电影中表现主角进入另一个空间时很常见（例如《黑客帝国》中男女主角穿梭矩阵与现实两个世界）——在大桥上他是现实生活中的一员，他就存在于我们中间；而在登上油轮的那一刻，随着《终结者》式的夸张登场效果，他变成了真正的索尼达·斯内克，一个无畏的猎手。

当然上述只是表现这个主题的一个开端，真正实现这一主题的在于“雷电”这个人物。当PS2版发售之后玩家们在操控斯内克不到一半情节忽然发现他就这样不明不白的“死掉了”，都将这一切的矛头指向了小岛秀夫，甚至日本电玩界开始指责小岛“媚俗”、“不思进取”、“无法超越自我”。如果玩家能够理解游戏的主题是探讨“虚拟与现实的界限”，那么就会很快发现，雷电绝对是一个必不可少的人物，斯内克也并不是一个用以保护新人人气不足的“光”而已——雷电是一个在VR训练中成绩出众，却没有任何实战经验的特工，受控于爱国者组织的五角大楼使用他前去废水处理场的目的是一个惊天阴谋，是用一个没有实战经验的特工来检验合金装备的威力，更重要的是引出在油轮事件中失踪的斯内克。当看似山穷水尽疑无路的时候，当死亡逼无可逼的时候，总有一股神秘力量将雷电从困境中拯救。在剧作最后，一直命令自己的上校居然是电脑中的虚拟人物，雷电对思维与存在开始产生困惑，进而怀疑自己是否依旧没有从VR训练中脱离——他已经无法分清现实与虚拟的差别——此时我想到了电影《X接触》中一群在游戏与现实中无法区分自我者的绝望嘶吼：“请告诉我，我不在游戏中。”而人类道德是否能够在面对两个截然不同却又无限接近的世界时去引导人自身作出正确的判断？雷电并没有解答这一切，他的作用在于将这种矛盾予以展现，至于答案，则留给玩家自己思考。

明眼人一看便知，下篇中伴随雷电作战的匹克斯宁少校实际就是斯内克，在很多对白中都可以透露出这一信息，例如初次见面时候“匹克斯宁少校”问雷电要不要抽烟，当得到否定回答后自言自语自己嗜烟如命等等。但是直到最后，“匹克斯宁少校”依然没有显出原型，这样做的原因在于配合雷电剧情中对“虚拟”的探讨，斯内克的人物形象在这种氛围中带给玩家若隐若离、虚无飘渺的全新感受。当游戏结束，二人从杀戮战场归来，置身于华盛顿街头的芸芸众生之中，在悠扬的通关音乐中往事就像一场梦幻，实际暗示的是从虚拟世界回到现实生活，与片头华盛顿大桥上的灯潮车海形成了呼应，游戏的架构看似完成现实——虚拟——回到现实的转换（这个过程恰恰是表现游戏中心的“暗线”），而就在这时，他们收到了奥康塔博士对爱国者组织的调查结果，里面的数十位成员在美国独立战争时期就已经死亡，这个信息本身毫无逻辑可言，却有十分符合悬念电影的剧作要求，于是玩家又被拉回到虚拟中去。当玩家困惑不已、准备大干一场去解开谜题的时候，紧接着的却是游戏结束——将最大悬念安排在游戏结尾，游戏的主题得到了进一步的升华。

在《合金装备3：爱国者》中，爱国者实际是一台名为“兵工厂”的超级计算机，它主宰着“美国”的一切，人们的视觉、听觉等等一切感观都是经过它过滤加工后的产物！其实，从将一个训练模式当作游戏的主题就可以看出，强调“VR”二字的《物质》即是在为《爱国者》作出铺垫。

从现实洞察黑暗的心灵世界的“真实感”

——《寂静岭：最期之诗》

《寂静岭2：最期之诗》的主创今村哲裕只能算是一个菲利普·K·迪克的“准崇拜者”，原因便是他对科幻题材并不感冒。但是菲利普·K·迪克本人的一段遭遇与在这段时间内所完成的两部文学著作才是日后触发今村哲裕在《寂静岭2：最期之诗》中阐述人类在极端环境下的变态心理的源泉。

迪克一生充满坎坷，其中最惨痛的莫过于上世纪70年代他的第三任妻子“撒手人寰”——妻子患上了严重的精神分裂症，迪克每天不得不陪着一具行尸走肉生活。他开始用幻想来缓解真实生活所带来的痛苦，甚至一度开始怀疑FBI正在监视他的一举一动。他执着地认为妻子已经死了，并且拒绝为妻子支付医疗费用，这便是《寂静岭2》男主角詹姆斯·桑得南的原型。迪克开始吸毒，以至于他的家成为了整个城市中最潦倒的瘾君子的乐园，只有在虚拟的主观世界中，他能够体验到片刻的安宁。穷困潦倒的家庭使得妹妹过早的因营养不良而患病去世，最终，对妻子与妹妹之死的自责彻底摧毁了他脆弱的神经，他的精神也越来越不稳定，并且经常性的出现精神分裂症的症状。他无法面对陌生人吃饭（源于妹妹死于饥饿的自责），将患有精神病的年轻女子当成自己的妹妹，将精神病人当成自己，从而无法区别自我的存在，周围的一切在迪克的眼中，便是一个灰蒙蒙的、被水雾笼罩着的变异世界。这便是今村哲裕创造寂静岭的原型。

而《寂静岭2》中詹姆斯在寂静岭中对妻子之死的调查，便是迪克在痊愈之后反省患病经历的短篇小说《遮蔽之眼》的“互动电子版”：《遮蔽之眼》讲述了一名患有轻度妄想型精神分裂症的警察以卧底身份调查一宗致幻剂贩卖案，意外服用了药品并且获得了极大的心理满足，以至自己成为了一名毒品贩；当清醒的时候，仍然以警察的身份来调查案件，最终开始了一场自己调查自己、自己又逃脱“另一个自我”



近来他郁闷得紧。

学校里的课业是一如既往的不如意，便也不提了。魔兽战网上去游戏也尽是输。

然而这些还是远不够的。最让他郁闷的是，和小文对战也赢不了了。

小文是他的网友，见过一面，彼此感觉不坏，便赶着时髦谈起了网恋。刚开始的时候偏巧碰上魔兽出来，于是他就拉着她一起玩，幻想有一天能和她比翼连理纵横战网。

起先，女孩儿家自然不是他的对手，他只是陪着她练。哪里晓得小丫头竟迷上了这个游戏，没多久就可以和他真正对战了。上来几次还须他让着她才会赢，到了最近，却是不让也会输了。

昏黄的灯光从一边照来，给白色的机箱抹上一层金黄。电脑没开，他坐在转椅里一动不动，似乎被这有点高贵意味的情形所感动。面对着漆黑的屏幕，他感受着自己的呼吸，又在想：我该开机么？开机便是魔兽，不然还能做什么呢？然而我真的想玩么？

踌躇中，他的手动了几次，却总没有伸向那个圆圆的 POWER 按钮。

“开吧！开吧！便是输，又会如何！”他思虑不出代替的事物来，便如此下了决定。

嘀的一声，显示屏幕亮起。内存自检的数字快速的跳动着，他的心绪也随着这串数字纷乱了起来。

他是很早就玩起电脑了，这得益于他那当软件设计工程师的舅父。小学时候，在同龄人还在对红白机赞不绝口的时候，他已经坐在价值数万元的 286 面前了。

自然，他只是玩玩游戏而已，其他的，他是弄不来的。

但尽管如此，这一段的经历也是让他骄傲的资本。也由此他总觉得自己很有电脑上的天赋。然而现在他也知道这不尽正确的了。就拿魔兽来说，现在玩不过小文了，倒不是那小妮子多么有天赋，而是他因为有课业要忙，练的不及别人勤快。

“哎哎，我要是有天赋，便不会如此了。”他总是这么想的。

然而在游戏，特别是即时战略游戏上面的技艺比不得一个女孩儿，总是觉得有些窝囊的。于是他近来便加了练习的频度，都弄得自己没有闲暇了。

却似乎运背了，总是输，总是输。

他觉着有些索然无味了。上战网便是输，只有独自虐待电脑——却有时又会失手。结果偶有在战网上赢了的，研究录像以后，得出的结论总是别人菜，太菜！浪费了他的时间。

想当初第一眼看到魔兽 3 的时候，见惯游戏大作的他也惊叹于这精细的画面，玩起来更似觉得乐趣无穷的。更有一次他跟着刚走出兵营的 Grunt 喊：My life for the horde……My life for WarCraft！然而现在呢？

他厌倦了，却放不下。

只是放不下什么呢？他不知道。

QQ 上小文的头像跳起来了：

“才来哦。我都玩过一盘了。”

“哦，没迟到呢。那去吧。RPWT。”

他便又被屏幕吸到那个世界里面去了。

失落的神庙。

苍翠的森林，如茵的绿草。他如神一般注视着他的王国，这个世界，命令着他的臣民。

采矿，伐木，筑房。

然而他感觉不到丝毫的快意。他的神经和肌肉绷得紧紧的，他微微地颤抖。他在等待着，就像在等待着命运的敲门声。

他偷闲望了望在远方的美丽的精灵盟友，但见秩序俨然，井井有条，便稍微宽了宽心，更注意于自己的王国了。

随着一声“This had better be worth it”，王国的大法师出现了。但这老头子满脸的不屑，瞥他一眼，转头往别处看去。

他似隐隐的听到这老头子在说：“你算什么东西！”便觉着有些愤怒，却又无可奈何。

“Ready for action!”

“Ready for action!”

随着士兵们一声接一声的报道，他开始进入状态，一点点松弛下来，也感不到紧张了。然而猛地一声“Our ally's town is under siege!”使他突地打了一个冷战。怎得这么快？他便又往远方看去，却见两种颜色的食尸鬼肆虐在精灵的国度。

去救，自然是要去救的。他想也没想便命令老头子施展了魔法去了。但这也只不过是一个形式罢了，无法对这个世界的秩序产生么影响的。

QQ 上小文的头像又跳动起来：“运气真不好的，怎会碰到两个都随机到了 UD？蛮好造点弓箭的。”

“嗯……我不该先出英雄吧。”他不知道回什么好。他又输了。或许是小文的责任，也或许真的是运气不好。然而他总觉得这不是一个好兆头。

“再来！”小文很干脆的给了两个字。

似乎不再那么运背了，没有碰上任何称得上不寻常的状况，然而还是连输了两盘。

他已经有些受不了了，觉得先前的坏兆头灵验了。却偏巧这个时候小文发过来一句：“喏，你打得真臭，拖累我。”

这是玩笑。他却羞愧的有些愤怒了，因为他自己认为这是事实。“哦……我下了，88。”他觉着没有力气再留在网上，也不争辩，便下了线。

然而下了线后，他却越想越气，越想越气，竟复又拨号上网，只是不开 QQ，换个 ID 去战网找人单挑。

本着练习的精神。他自己默默地叨念着。

可他依然很怕，恐惧中又输了一盘。

他完全丧失了继续“玩”下去的胆量。望着聊天室右边的一排 ID，恨得暗暗磨牙。

“复仇复仇！总有一天我要复你们的仇！”

只是如何才能做到呢？因为家住得离学校近，他早就退宿走读。以此为由他从不和学友们去网吧，其实他却知道是自己害怕玩得不好遭人讥笑。为了防止将来可能出现的这种情况他才上战网练去的，却不曾料到现在又想要复战网上那些人的仇了。

他想到了官方的战网。

啊啊，去那儿锤炼过以后，回来便可是高手了吧。他这么想着。这想法同他当时想上那些非官方战网时如出一辙。

他感到心脏跳动剧烈起来了，手心攥出了汗。官方战网……正版……108 元啊。他的思维纷乱起来，108 元对他来说不是一个小数目，而且因为是买游戏，更是不可能叫父母资助的。

要不要买呢？要不要买呢？睡着之前，他的头脑里一直盘旋着这个问题。

黑暗中，耳边闪过一个声音：night，beckons……

他的手放在口袋里，牢牢的捏着钱包，生怕它会飞走似的，眼睛则盯着眼前的这个大方盒子，盯着那半张野人的脸。他觉得那个野人要把他吃掉。

他的两脚下意识的轻轻跺着地，身体不由自主地微微摇晃着。他踌躇着，心跳却愈来愈剧烈了。

管摊的妇人看他站了好久，似有些不耐烦，便略带些警惕的笑问道：“需要什么？”

这一声是不大的，却着实地把他吓了一跳，但也催促了他的行动。

买吧买吧，横竖都已经来了！他一咬牙，抬手指了那个方盒子，说：“那个，魔兽争霸 3。”

那妇人见来了生意，脸上笑成了一朵花，“好，108 元。”

他从口袋里捏着钱包出来，拿出早已准备好的钱往柜台上一放，然后接过妇人递过的盒子，立刻转身急步走开了。

心别别地跳得厉害，他感觉那妇人笑得有些贼。

她不会认识我的父母吧……她不会告诉我的父母吧……他加紧的走着，脑子里却冒上来各种胡乱的思想了。

他终于四级了，只是他记不清这是他在官方战网上的第几个 ID 了。

如同一个编制完美的程序一般，每次他刚开始用一个 ID 时，总是会赢的。可是总在刚到了三级的时候，便会输给一个一级的 ID 回到一级去。这时候他便很气闷，就会换个 ID，然后发誓诅咒要好好打，可是过几天，他的鼠标又会点到 New Account 上面去了。

现在他终于四级了，却产生了恐慌情绪。他想得到更高的等级，却怕再输回去。

他怎会玩得好呢？学校里的课业他是不肯放的，游戏上的时间自是不会比那些惯于打的人多。“我没有天赋呵！那些排名前十的人都不吃饭的么？”他时常愤愤地想着。

更令他不爽的是，他好像依然没有小文玩得好，RPWT 上面输的还是多。

似注定的命运，他又来到了这个世界。

永恒不变的失落的神庙；万古长青的失落的神庙。

“噢！啊——”，“噢！啊——”Grunt 的惨叫声此起彼伏，他手忙脚乱好不容易才保住了先知一条命，狼狈的逃回基地。

他觉着有些疲倦。这是他今天第三次被随机指定领导兽人部落，单调的重复让他有些厌，遭遇战的失败更让他气闷。他又不得不龟在基地里蓄兵了。

他无聊的用鼠标在小地图上点着，看看他那美丽的夜精灵盟友，看看自己的部落。

“小文不觉得厌烦么？”他有些纳闷。

“My life for the horde!”一个 Grunt 走出兵营，他被这声音所吸引，注视着这绿色的微型壮男奔向集合点。

他框选了那只 Grunt，忽的觉得自己和那小家伙很有几分相似的。他也被一个白圈圈套在脚上，然后被一只手指挥着走东走西，自己却还以为是照着自己的意愿在行事。

呵呵，《黑客帝国》……Your life for the horde. Well, then how about mine?

他震惊于自己为何会在游戏时想到这个问题，旋即又被这问题本身所震惊。

是呵，我的生命……

Grunt 被造出来似乎就是为了战斗，为了死。那么他的出现为的是什么呢？

为了名利？为了家人？还是为了民族的复兴奋斗终生云云？

或者简单的为了吃饭？抑或最终的死亡……

但是有一点他突然间可以肯定，就是不会为了游戏。

他呆坐在那里，脑子里混乱的充斥着那些似乎无聊似乎又生死攸关的问题和他自己做出的对那些问题的回答。屏幕下方跳出盟友的信息：“Pull your troop to the center”。他只两眼茫然的望着屏幕，怔怔地看着选定了的兵营。盟友的颜色开始朝中央健康泉移动。他的左手食指木然机械的一下下按着“G”键，思维依旧混乱。“Quick, what are you doing?”他的眼睛又看向了那些采矿的苦工。“Why you not move your units?”那些苦工这么不停的跑不觉得累吗？“Are you there? What's the matter?”他们会思考自己的生命吗？OUR ALLY IS UNDER ATTACK! 屏幕中央不断亮起信号圈，宛若水面的涟漪。他依然故我的按着“G”键，系统却早在提示“Build more homes”。“Faint. What's wrong with you?”

“噢！啊——”一声 Grunt 的惨叫想起，他突的打了一个冷战，猛醒过来，却看到人类的步兵和亡灵的食尸鬼潮水一般涌入他的部落。“啊！啊！去吧去吧！去死吧！我可不会像你们那样活着！”他如受到了神的启示一般，眼前豁然的开朗，感觉世界前所未有的明晰起来。他框选了屏幕上所有的单位，往敌人群中一点。

嘈杂无比的吵闹声中，他清清楚楚地听到了一句：“My eyes are open.”

Ah…Yes! My eyes are open!

“你刚才怎么了？”QQ 上小文的头像携着怒气跳动起来。

“呵呵，没事。”

“没事？那怎么不理我？叫你集合不来。你看又输了，都是你不好。”

他思忖了一会儿，回道：“Game is just game.”

然后他下线，径直去选了任务关最后一关，回车输入“whosyourdaddy”。

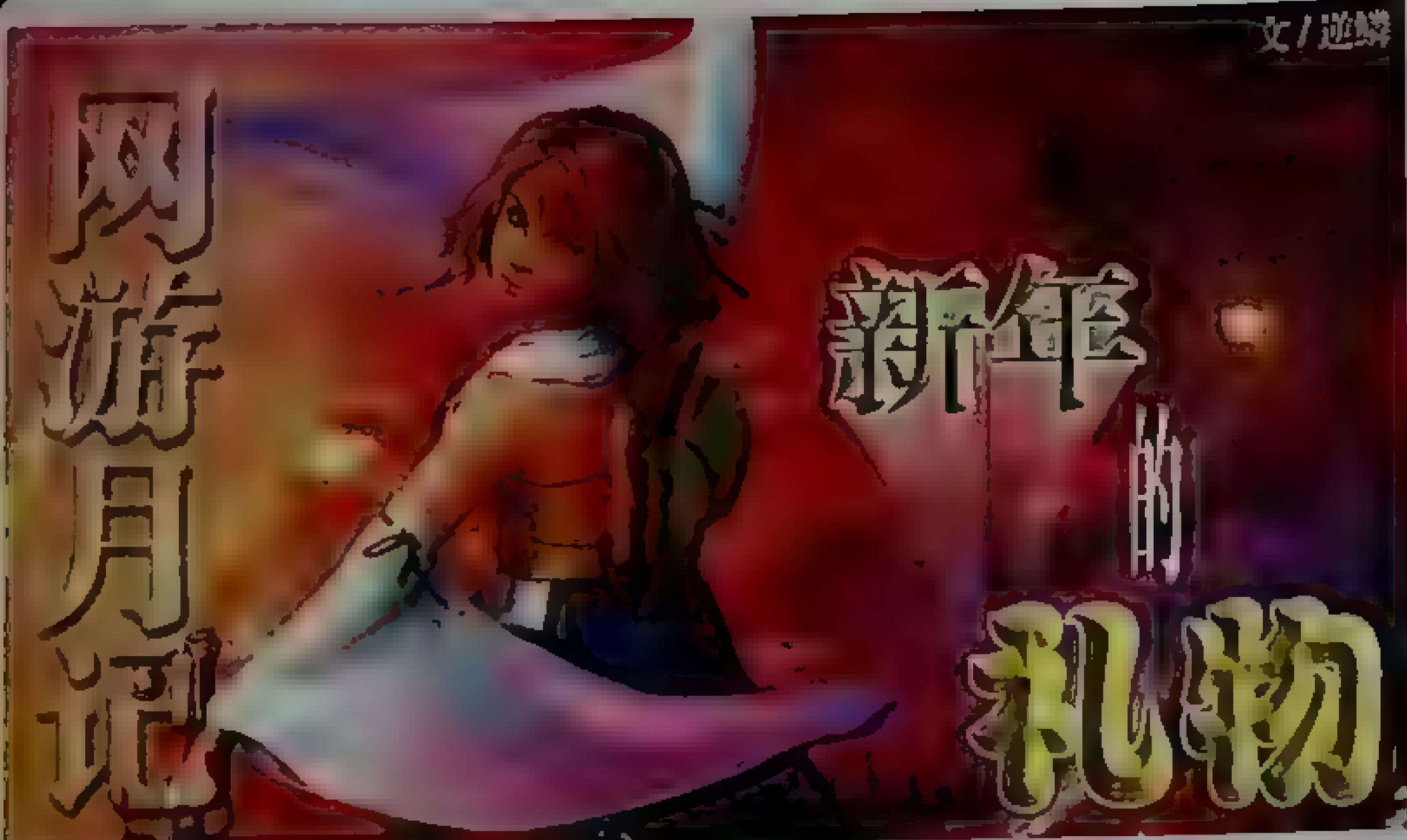
他第一次感觉到了真正的快乐。■

对自己追查的闹剧。詹姆斯在《寂静岭 2》中的旅程与其说是在寻找自己的妻子，不如说是在调查自己究竟对妻子做了什么，他所调查的对象便是“另一个自己”，因为他已经无法在现实世界中体验到自我的存在，只能依靠自己的虚拟自我来洞察真实自我。今村哲裕在《寂静岭 2》中将“真实感”理解为“诱惑”、“危险”。詹姆斯主观世界中分裂出的“玛利亚”充当的是诱惑者的角色，她的存在目的就是不断的诱惑詹姆斯，以自己的死亡来惩罚詹姆斯，“我是真实的”、“我就在这里”、“你永远也别想摆脱我”……那枚蛇硬币的隐喻更是不用再多提，因此，得到妻子宽恕的“离开”结局与杀死妻子后与玛利亚离开寂静岭的“玛利亚”结局实际表现的是詹姆斯是否认同“真实感”。

我们可以以游戏背景来解释寂静岭：寂静岭这个小镇自南北战争起就有崇拜邪恶的堕落天使 Samael（犹太教的瞎眼天使）的传统。在复活堕落天使之前，这里一切都是平静且美丽的，詹姆斯与玛丽正是在这之前来到了寂静岭，度过了生命中最美好的时光，而复活堕落天使的仪式使得这一切成为了过去。尽管 Samael 的复活被一代男主角哈尼阻止了，但是 Samael 的法力已经遍布了整个小镇，以至于任何内心存在罪恶的人来到寂静岭都会被内心罪恶感所召唤出的怪物杀死。所以我们看到，二代中詹姆斯所见到呕吐的怪物，便是接受化疗之后形容枯槁的妻子的化身，医院中依照护士原型变异而来的怪物其意义更加不言而喻。

最重要的是，我们摆脱游戏背景，依然可以动用迪克剧作模式来了解整个游戏的真相。美丽鲜活的生命转眼飘飘如落花，似飞絮般从眼前消失，只留给詹姆斯一个空空的问号。在扼腕痛惜之余，更多的是震惊：原来生命如此不堪一击。刻骨铭心的爱情伴随着死神的到来变为无边的痛苦与自责。詹姆斯深深爱着自己的妻子玛丽，然而，随着玛丽不幸患上绝症，一切都改变了——妻子每天在病痛中饱受煎熬，病魔与放化疗让她身心俱废。詹姆斯没有任何方法来改变这一切，他只想让妻子早日获得解脱，当然，痊愈是根本不可能的了，此时，詹姆斯很清楚他所希望的“解脱”意味着什么。看着妻子每天在绝望中等待生命的终结，詹姆斯在心理上的所忍受的折磨可想而知。玛丽十分理解詹姆斯的痛苦，她知道，唯有死亡才能将自己与丈夫从肉体和精神的双重痛苦中解脱出来，于是她选择了安乐死。妻子去世之后，当初“以妻子的死亡将自己解脱”的念头使得詹姆斯陷入了无尽的自责之中，因为他开始怀疑自己是否爱妻子，甚至认为自己便是杀死妻子的凶手。三年之后，詹姆斯已经成为了一个行为怪异、存在严重自虐倾向的人，以早期精神病的概念来判断，这十分符合“社会功能下降或非特异性”的定义。游戏设定显示出制作者对心理学具有一定的研究——“三年”的时间在医学上被认为是精神分裂症的潜伏期，在这段时间内詹姆斯属于一级异源性的精神障碍，相当于精神分裂症的前驱期。当有“刺激物”出现的时候，精神障碍便会转化为精神病。妻子临终前的书信在这个时候出现，在詹姆斯的眼中，三年前妻子的落款是与此时自己手上的信都是同一时间轴下的产物，这样，所产生的错觉让三年来内心所有的恐惧被全部激发，继而诱发了寂静岭之旅。

左拉曾经认为，“真实感”是一个并不复杂的问题，人们过多的将“真实”的判断标准依赖于视觉感受，于是 VR 技术突然产生了巨大的社会组织功能，这个意义上，人们对于 Virtual Reality 如何翻译的争辩并非小题大做。菲利普·K·迪克早已经与世长辞，他无法再回答这个问题，然而可喜的是，现今的游戏作品能够关注到迪克，从游戏业的发展角度来看，这是一个巨大的进步。他留下的打有自我烙印的剧作模式，也必将让我们永远继续他的思考与追求。■



时间过的好快，转眼家游百期也已成为历史。年关到了，网游界的红红火火倒真有过年的气氛，经过2002年各大网络游戏公司的一番混战，玩家心目中的优秀网游也已有了定型。而在新的一年到来之际，众多新网游也将陆续展开测试，从元旦到春节的这段黄金时间里，网游玩家也都不会感到寂寞。

12月21日，网星同时在上海，北京两地举行了魔力玩家的圣诞聚会。北京方面由网星Enix自己组织，而上海则由新浪和天使在线分别负责了两个分会场。活动当天，三个聚会现场均告爆满，并远远超出了预计的人数，许多玩家只能顶着寒风守在门外等待室内人员的更替。魔力GM也纷纷亮相，与玩家们一起搞活动，现场会气氛热烈，很多人觉得等也是值得的。同时，玩家们所期待的《魔力宝贝3.0龙之传说》也有了眉目，定于1月30日开放。新版本中将出现全新的14个角色，并开放精灵族及矮人族供玩家选择，还有更多舞者、侦探等新职业和新的地图、怪物、Boss、任务等待着玩家们！另外，为迎接3.0新版的诞生，台湾大宇集团特别斥资2000万日币，委托日本制作公司及拍摄过可口可乐电视广告的日本天王制作人小田一生制作电视广告宣传片，并聘请了日本新生代艺人福井裕佳梨担任该片女主角。广告片塑造了魔力宝贝清新可爱的主题，同时也为魔力迎接新一年的到来增添了喜悦气氛！看来，有魔力的冬天真的不会太冷。

12月29日，疯狂坦克II全国精英联赛北京赛区的比赛在北京北方互通网馆结束，来自圣十字军团的NEW BEE战队经过一天的鏖战，获得了北京赛区的冠军。入围北京赛区比赛的一共有24支战队，参赛选手中包括很多坦克高手，其中有2年前就开始在韩国服务器上游戏的疯狂坦克忠实玩家，也有刚刚代表中国队战胜韩国队的顶尖炮手，在北京留学的三名韩国学生也组成“韩国”战队参加了本次比赛。在比赛中，两大军团圣十字军和京城坦克旅都派出了强大的阵容，圣十字军组织了4支队伍，并最终摘得桂冠，京城坦克旅派出5支队伍，并分获了亚军和季军，显示出了两大坦克军团的超强实力。

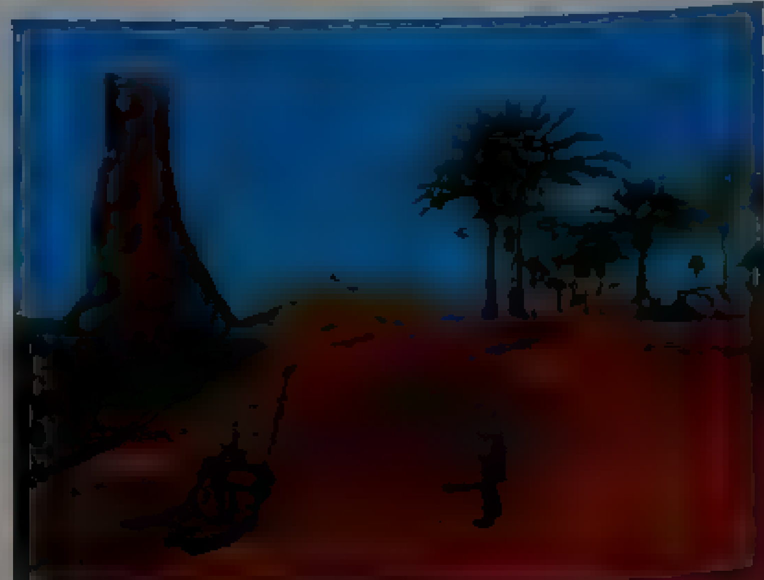
近期国产网游大有崛起之势，续《新西游记》后另一款国产游戏《天骄-秦殇世界》12月9日开始了它的第一次内部测试。并于2003年1月7日，推出大奖征集游戏代言人的活动。在新闻发布会现场，目标向大家展示了本次活动的奖品——一台漂亮的POLO轿车！据笔者了解，本次活动将面向所有参与《天骄》测试的玩家展开。活动中，玩家可以从被砍杀的怪物NPC身上随机得到锦囊，此物可以拿去兑换游戏中的奖励道具，而其中将隐藏着100个特殊锦囊，得到它的人会被提示到游戏网站激活幸运玩家身份，有效时间48小时。身份验证截止时间3月1日。游戏公开测试结束之后，目标软件将举行玩家见面会，从100名幸运玩家中公开抽选10名候选人参加《天骄-秦殇世界》正式运营的发布会，并公开抽选一名幸运玩家成为《天骄》的玩家代言人，并奖励一部价值12万元的POLO轿车。其余9名候选人，也将获得天宏广告提供的时尚手机一部。如此诱人的大奖，相信已经令各位看官口水直流了吧？看来，春节期间《天骄》的世界将会热闹非常。而笔者早已摩拳擦掌，梦想着把轿车开回家了！





12月19日《轩辕剑Online》终于展开了大陆版的公开测试，并于1月7日在北京大觉寺举行了正式的产品发布会。这次发布会可以说办得格外有特色，在冬日残雪未融的寺院深处，宁静而雄伟的大殿给人很肃穆的感觉，一转弯走进古韵悠扬的饮茶楼，转过百鹊屏风眼前也豁然一亮，木桌木椅木廊柱，烟雾缭绕中端茶的女侍穿着古朴而宽大的素袍，台上的布景是轩网招牌画泼墨山水加漂亮的女符师，在持剑的舞者的精彩演出里，到会嘉宾无不陶醉在仙境般的“轩辕世界”之中。最近半年来，很多游戏公司的新闻发布都在极力做大做特色做亮点，而网星艾尼克斯这次的轩网发布会真可以评个“年度最佳发布会创意奖”了。当然，我们单看轩网测试头几天那挤爆服务器的火热测试场面，也不能不肯定《轩辕剑》系列长期凝聚的人气，相信在激烈竞争的网络游戏市场中，拥有《魔力宝贝》和《轩辕剑online》这两大实力派作品的网星艾尼克斯，未来的日子也一定会越过越红火了。

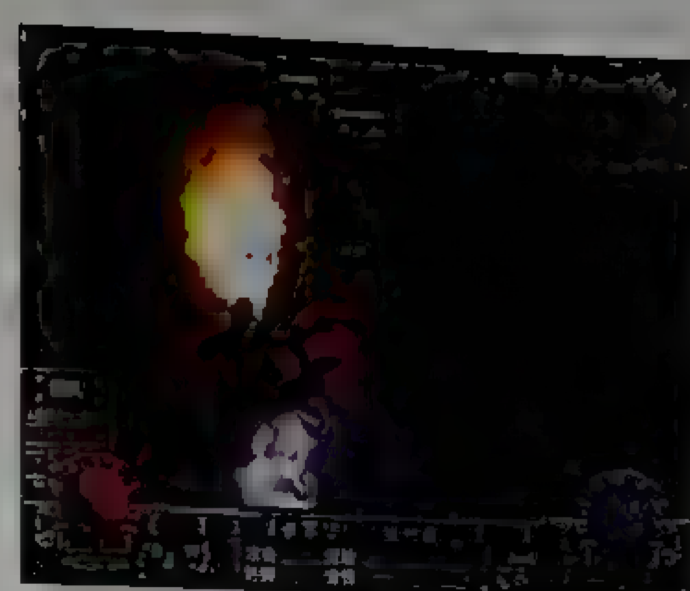
经过半个多月的内测，众人瞩目的欧美网游大作《无尽的任务》终于也在1月11日着手外测了。在笔者看来，游戏画面除了黑天比较痛苦之外，平常时间还过得去；默认的第一视角虽然会令玩惯了韩国网游的玩家感觉头晕，但也可以调节，第三人称或俯视都可以接受；唯一不足的是地图导航系统，新手很难分辨位置和方向，这给路痴一级的玩家带来了很大的麻烦。不过，以上这些都无法掩盖EQ最好玩的地方——多重任务系统，以及团队合作精神。在游戏中跟NPC对话，经常会见到着重加强的字段，重复这些字句或在前面加上“什么”组成问句，就可以接到一些任务信息，有时会获得一些物品奖励，而若选择了与NPC信仰想背的守护神，你也可能成为这些任务的牺牲品。此外，游戏中没有血瓶的设定，因此团队配合就显得尤为重要。在游戏中只靠一个人一个种族或一种职业，是无法练级和行走世界的。笔者在测试第一天看见部分玩家以“传奇”试的标准姿态出现，手持一匕首，一出城门见怪便砍，结果想当然……值得一提的是EQ的游戏规则非常严厉，绝不允许有抢怪、抢钱、谩骂、用公开频道聊天等等不文明行为出现，如被其他玩家投诉GM会先调解警告，不听就会被封帐号！面对目前大陆网游的种种不良风气，不知道EQ这样的做法能否带给玩家一片净化的游戏乐土呢。



1月8日新浪网与NCSOFT在北京正式成立合资游戏公司，全面引进目前全球在线人数最高的网络游戏大作《天堂》。虽然对于大陆玩家来说，《天堂》已经不是一款新游戏，早在2年前大陆玩家就在翘首期待它的到来，而现在面对众多竞争对手的挑战，这款老游戏魅力依旧，但能否在大陆取得佳绩真的需要用时间来验证。不过，对于新成立的新浪乐谷公司，我们却有很多的期待，毕竟这个新浪与NC的强强联合，其身后还有那万众瞩目的2003年度最期待之网络游戏《天堂2》未曾揭开面纱，为此我们也有理由相信，新浪乐谷在未来会有美好的前景。说起《天堂2》，近日由韩国方面传来了新消息，游戏的内部测试已于11月30日展开，外部测试则计划安排在今年3月。《天堂2》采用「Unreal」3D引擎开发，纯3D建模，画面效果与《天堂》更有着天壤之别，游戏故事设定在前作的数百年前，除了原有的职业种族外，还将新增妖魔（Orc）、矮人（Dwarf）、闇妖精（Dark Elf）等新类型，而且还将修改《天堂》中的不足，真是令人无比期待啊！

另一款国内玩家非常熟悉和期待的网络游戏《仙镜传说》，2003年元旦开始了测试，目前已开设了4组服务器，仅1号到3号短短几天内，同时在线人数就突破了1万人大关，可见此游戏在大陆玩家心目中也有很高的地位。





2002年底，“韩国泡菜”依然牢牢占据着国内网游市场，甚至已有“泛滥”之势……

万像通讯代理的现代模拟海战游戏《大海战2》经过一个月的内测，1月2日开始了外测。该游戏最大的特色在于非RPG的游戏方式，完全再现了真实的海战场面，同时也要求玩家拥有较高的模拟舰船操作经验和海战指挥能力。游戏中，玩家需要靠赢得海战的胜利来获取更多金钱改造或购买新的舰只和装备。除了单兵作战外，玩家还可以与其他玩家结成同盟，一同对抗敌军的舰队。相信这种独特的玩法，也会吸引一批模拟游戏爱好者，使网游玩家的阵容更加的庞大。

上期介绍的韩国网游大作《W.Y.D》终于在1月10日正式启动外测。游戏最大的卖点就是画面，45度斜视可以任意伸缩放大，贴图纹理非常细致，基本上无可挑剔。内测期间开放了3种职业，魔法精灵、狂骑士和德鲁伊，而第四种职业猎人则会在公测后开放。各种职业特点鲜明，如何培养自己心爱的角色全凭玩家的喜好。唯一不足的是，游戏没有开放“跑”的功能，因此角色的移动速度显得略为缓慢。

以同名小说为背景的韩国游戏《破天一剑》，被中广网拿到了代理权，并于1月23日正式展开公测。其间除了开放全部角色之外，还将加入全新的任务系统及新的星球。游戏的东方文化气氛非常浓，8种角色“火、毒、冰、光、暗、地、风、雷”分别对应着《易经》中的八卦，各种角色的属性各有所长、相生相克。游戏人物的武功也是以这八种潜质和四种神功（暗功术、天眼术、幻影术、隐身术）为基础，每个角色都有自己天生的武功，在一定级别后同一等级的武功可以自由组合成合技。玩家可以自由搭配出属于自己的“独门武功”！有趣的是，角色的各项初始能力值是根据玩家在游戏中出生的年月日（也就是注册游戏时间）来决定的，而玩家的体力、知性、感性等数值也会根据人体的周期律，随着游戏中的时间循环往复的改变。这种新鲜的设定，或许可以给玩家们带来不同以往的武林生活吧。



随着国内网络的不断发展，网络游戏如雨后春笋般的增长，人人都盯紧中国网游市场这块硕大的蛋糕，于是放在玩家面前的游戏越来越多，眼花缭乱。“没有选择就没有痛苦”这句话放在这里笔者不知是否合适，而对广告语一个比一个漂亮，宣传语一个比一个惊人，不知有多少玩家会如笔者一般的感到茫然。整日在数个游戏中来回征战，却没有任何一款可以持续玩过1个月以上的游戏，笔者不仅要问上一句，这究竟是人在游戏还是游戏在玩人？

如今在各大游戏门户网站的论坛里充斥着玩家对某些网游的争论，批判的有，站出来辩解的也有。于是一个个游戏就在玩家的辩论声中从宣布代理到测试到收费。讽刺的是，被骂的越狠，对其“失望”的人越多，往往运营后的上线人数也会节节上攀。也许，从厂商的眼里来看，被批判也是一种推广游戏的方式。新出的游戏每个都拥有丰富的职业技能系统，每个都拥有精美的3d画面，每个都拥有庞大的玩家团队帮会系统，每个都拥有完善的PK设定……一个在国外的朋友在聊天时说道“国内的游戏要卖作只需具备两点，一是画面，二是PK。再加上一定的市场宣传，基本都能赚钱。”不可否认，有很大一部分玩家日以继夜的在游戏中辛勤的杀怪练功，为的就是等级和梦幻装备，及在实战中高人一等的成就感。当然，这也是游戏的一部分。只是，是否为游戏牺牲了太多？毕竟，这虚拟的世界只是供人娱乐用的，何不放轻松一些，游戏带给人的应该是快乐。■

官方网站

魔力宝贝3.0电视广告WMV
http://www.crossgate.com.cn/download/cg30.wmv
天骄－秦殇世界
http://www.tjnet.com.cn
轩辕剑ONLINE
http://www.joypark.com.cn/swdol/
无尽的任务
http://www.everquest.com.cn
天堂
http://www.lineage.com.cn
仙境传说RO
http://ro.gameflier.com.cn
命运W.Y.D
http://www.wydcn.com
破天一剑
http://pclk.catv.net

■名称 Conquest ■类型 网络角色扮演[OG/RPG] ■制作 天晴数码(Tcdigital) ■代理 网龙(中国)公司 ■上市 2003年 ■版本 简体中文 B

征服



征服》的故事发生在古中国一个幻想大陆。由于妖魔入侵，大陆生灵涂炭，民不聊生。后来几位有着神秘力量的人来到这块大陆，经过艰苦奋战，几人合力将魔神封印。后来这几个人被大陆居民尊称为传说中的圣者。魔神被封印，但根据大陆一个神秘隐者的预言，若干年后太阳被黑暗吞噬，整个大陆被黑暗笼罩的时刻一旦出现，就是魔神冲破封印而苏醒之时。在那个时候，传说中远古的妖魔就会听到魔神的召唤而重生。大陆居民没有在意仍旧愉快的生活着。直到一天，一个祭司在用水晶球为族人祈祷时，水晶球忽然爆裂，他似乎意识到了什么，惊恐地望着天空：只见太阳的光泽渐弱，一片黑色妖雾从东方出现，吞噬着明洁的天空。隐者的预言被证实：魔神开始用妖力冲击封印，而正如预言说的那样，传说中的妖魔已经出现在世界，它们占领了除这块大陆外的所有地方，下个目标就是这里。一时间整个大陆危机重重。人们恐慌地四处找寻抵御魔军的方法，但一切都无济于事。于是他们把希望寄托在封印魔神的圣者传人身上。希望他们能够再次团结力量将魔神彻底消灭。游戏中玩家就要扮演传说中的圣者传人，与远古魔神大军进行斗争。

[游戏角色]

在《征服》中，据透露暂定4种角色供选择。勇士、侠客、弓箭手和道士。特别的是，游戏随玩家不断发展，职业界限将不会有明显区别，人物会随着游戏进行而形成自由职业融合，游戏平衡性也得以很好把握。

侠客：以物理攻击见长，攻防均衡，是各方面很平均的角色。侠客HP较高，MP较低，其物理攻击可以融入技能。比如加快HP/MP恢复，使用会心一击等等。配合各种强大的辅助技能，侠客这个职业预计会成为热门首选。侠客可以单点攻击，也可以直线或范围攻击，甚至在物理攻击上附加其他效果的伤害。它是《征服》中设计很有特色的一种职业，比较适合初学者使用。

勇士：能力与侠客类似，也以物理攻击为主，但与侠客不同在于勇士有武器熟练度设定。这个职业是目前《征服》中对武器最精通的职业，因此可以使用一些常人无法装配的器具，例如重盔甲、重剑和盾牌，甚至双手重剑等。勇士攻击力强大，属于冲锋陷阵的角色。他本身可以增加武器攻击和装备防御效果。当晋级狂战士后还可以使用增加攻击力、攻击范围和减少损失的技能。如果大家在游戏中组建一个强大的战队，勇士是不可或缺的重要角色。同样适合初学者使用。

射手：远程攻击角色。平常游戏所见到的此类角色，特点与弱点都比较明显。射程远，攻击力高，但防御弱。不过不要紧，《征服》射手的能力相当厉害，一定程度上可以弥补缺陷。主要在于要配合强悍的远程攻击武器。强弓硬弩再学会强大的职业技能，练就一副百步穿杨的好身手，这样的职业将是众多射击爱好者首选。不过因为《征服》是即时战斗游戏，所以要练好射手必将是颇有难度的事情。射手是《征服》的第二类职业，由于弓箭攻击力不如刀、剑和斧类的重型武器高，因此弓箭手非常着重命中率和敏捷度。强大的闪避和极高的命中率是追求的目标。经过修炼，最后练就对单一的目标射出多支箭，造成几倍伤害；或者扇形区域射箭，对整个范围内的敌人造成攻击都会使你成为大家组队时抢着邀请的人物。射手适合中级玩家选择。





道士：《征服》职业中最强大也最不好练的角色。它的强大主要体现在使用自身能力操纵天气、创造魔法甚至是变身成传说中的怪物和战友合体发动攻击。针对不同怪物，道士有相应法术对其弱点进行攻击。因此道士在后期非常强大。但由于道士HP少MP多，而且力量很低，物理攻击几乎对中高级怪物没有伤害，同时也无法穿戴高防御盔甲，因此道士死亡率很高（很多怪物可以秒杀道士）。因此道士在战斗中必须施展远距离攻击法术，千万不要肉搏。道士对金钱需求量也最多——要经常购买“补药”。因此不是经验丰富的老网游玩家建议不要选择这类职业。

[地图场景]

游戏采用2D地图设计与3D人物制作。而且游戏中涉及到的场景非常广阔：敦煌高窟、神秘地洞、边疆要塞和黄沙大漠……要在当前网络条件下做到唯美逼真的场景只有2D技术才能做到。天晴的2D技术相信大家在《幻灵游侠》中便可以略见一二。针对不同场景，游戏出现的怪物及环境特效也不同。敦煌古都的地洞，怪物吼声会撞击四壁而产生回声。场景中的光暗度也会根据法术施展而变化，使玩家身临其境。

[真实的游戏感]

游戏感，指可玩性、耐久度、深度和内涵等。《征服》的天晴小组斥巨资从国外进口了“动作捕捉仪”，从而大大缩短3D动作制作时间。再加上精心制作的2D场景能够将人物的各种动作表现得更逼真华丽。细节方面，人物每个状态都体现得淋漓尽致。当受到巨大的损伤时会出现眩晕状态，受到连续攻击就会进入衰弱的状态。这些逼真的动作表现以及从游戏感的角度而进行的设定都体现了天晴数码极高的制作水平。

[怪物与武器]

《征服》中得怪物取材于中国古代神话，如九尾狐和厌火人……还有西方世界的半兽人等等。考虑到许多玩家不认识这些东东，所以设计者采用了“绰号”的方式来命名这些家伙。“口袋妖怪”看上去很可爱，就像一个长了眼睛和翅膀的大口袋。事实上这家伙是有来头的。它就是《山海经》中的“帝江”。这种设定或许会让执着于游戏文化氛围的传统玩家不习惯，但这种新奇定位索性抛开传统游戏的时代设定，而让其在怪物种类上有了更大发展空间。

此外，《征服》的武器装备制作非常有特色，除了刀枪剑戟等十八般兵器，还有出自干将、莫邪之手的神兵。当玩家装备这些武器后，人物界面会立即出现更换过的形象，使人物更加逼真威武。

截稿时天晴数码公布：2003年2月进行游戏测试，届时笔者会在第一时间为各位玩家奉上测试手记！■



■名称 cronous ■制作 LIZARD ■上市 ■版本 简体中文

B

科洛斯第二章 圣域



近日《科洛斯》的第二章《圣域》即将开放，新游戏中将有哪些新内容出现，玩家们又会经历什么样的冒险故事呢，现在就让我们一起来看看。

新版本游戏的最大特色是博彩。俗话说小赌助兴，新版中玩家可以通过博彩获得物品。运气好还可能得到极品装备！物品博彩系统分直接博彩和升级博彩两种。前者指用金钱和NPC进行，并非在玩家之间进行。博彩方法很简单，找到特定NPC把自己需要的物品拖入物品栏即可。具体得到什么物品就看造化了。建议大家不要太指望，毕竟极品装备不那么容易出现。最后记住：博彩不能得到职业专用装备！升级博彩是找特定NPC，使用工艺石和装备（如+5阿瓦垄饰物），成功则产生+6阿瓦垄或属性上升，失败则物品属性降低甚至消失。至于如何成为博彩高手，就靠玩家自己探索喽！



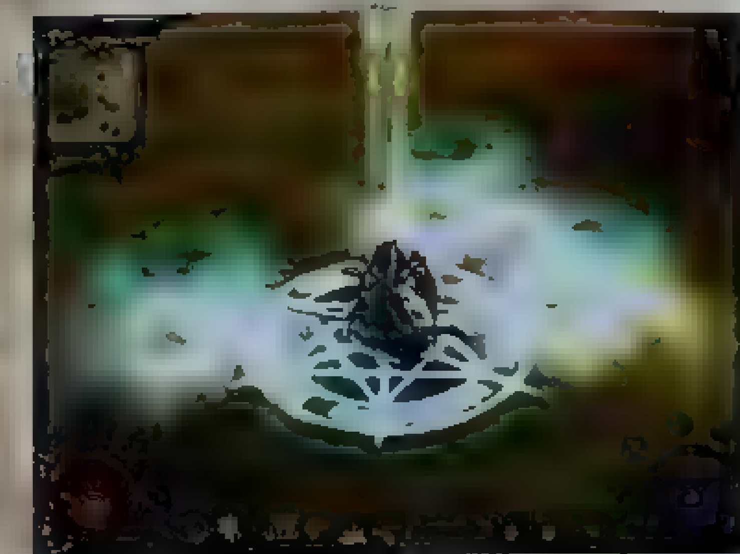


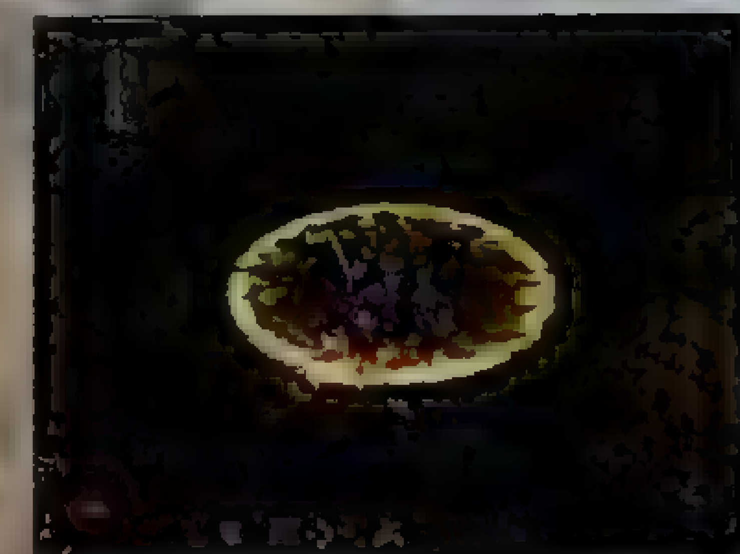
从《圣域》的游戏画面可以发现，新版画面细腻程度大增。随效果提升，不论是建筑、地图或物品，所有一切的外形更完美。人物和怪物造型更加华丽，魔法效果也较老版本提高一个档次，帮派会员还可以让自己的旗杨在背后。这种改变不过是《圣域》突出表现的一个小方面。

曾经到过西提斯的玩家一定还记得那条帆船吧？以前就有玩家梦想利用帆船去另外一个大陆冒险，现在终于在《圣域》实现了。到西提斯的特尔瓦哈港口通过NPC拜纳（Baina）买船票。船每20分钟离港一次，只要交纳船费就能上船或等待上船。玛丽斯号是西提斯为起点，莱瓦为终点的船，同时乘坐40人。通过拜纳登船，从离港到靠岸总共享受5分钟航海乐趣。大家可以利用这5分钟和MM吹吹海风，聊聊人生^^。虽然只有数分钟，但想象一下杀怪之余，一边欣赏波涛起伏的大海，一边和好友轻松交谈，实在是让人心旷神怡。乘船旅行可以观看沿途风光而不是Loading画面，这应该是《圣域》的一大卖点哟。

郑亚推荐《圣域》新特色：组合物品！“圣域”的组合系统比其他游戏的类似设定更复杂也更有趣。不仅因为《科洛斯》系统融合以往所有组合物品系统特长，还可以合成“成长武器”，可以说无所不包。具体组合样品分以下3种：第一是不需要特殊物品，成功率100%。其最主要作用就是节省玩家物品栏空间——合成药水，不详细介绍了。第二种需要特殊物品，组合成功可以得到特殊装备！第三种是“成长武器”！这种特有武器由玩家自制。武器随玩家不断使用，不断增加经验值和升级分配点数，依靠自身生长和点数分配来实现成长。综合以上类型，任何一个玩家都可以根据自己想法制造出最适合自己角色的装备，从而独步“科洛斯圣域”。

大家热烈鼓掌，这里是特别推荐部分。不同服务器间终于有了沟通桥梁。不论任何服务器玩家，都可以进入同一竞技场——“混战服务器”！某玩家在A1服务器名叫“战神”，他进入混战服务器自动显示为“A1战神”。这样不同服务器同名玩家也可以同场竞技！爱好PK的朋友可以在整个圣域发英雄贴，而爱好和平的玩家也有机会收藏所有服务器的极品装备。这个竞技场服务器将设置帮派系统等多种功能。帮派战中大家可以与其他服务器的帮派进行争霸赛，胜方可以做为竞技场守护人留下，败方则回到自己服务器中等待复仇。谁是科洛斯的真正霸主就看你的啦。







总体来说，《科洛斯第二章——圣域》十分让人期待。如果说《科洛斯》是一个少年，那么《圣域》已经成长为一个青年，各方面发展都日趋完美。由于《科洛斯》已经运行了一段时间，技术日趋成熟，服务日趋完善。完美的画面将使《科洛斯》与其他新游戏一拼高下，新的任务、组合系统、特色物品、场景、怪物、人物，再加上稳定的玩家群，可以预见不久的将来，《科洛斯》必定再次震撼网游世界，成为众人瞩目的明星。■

C

■名称 三国策 online ■制作 ■代理 ■上市 2003一季度 ■版本 简体中文

三国策 online

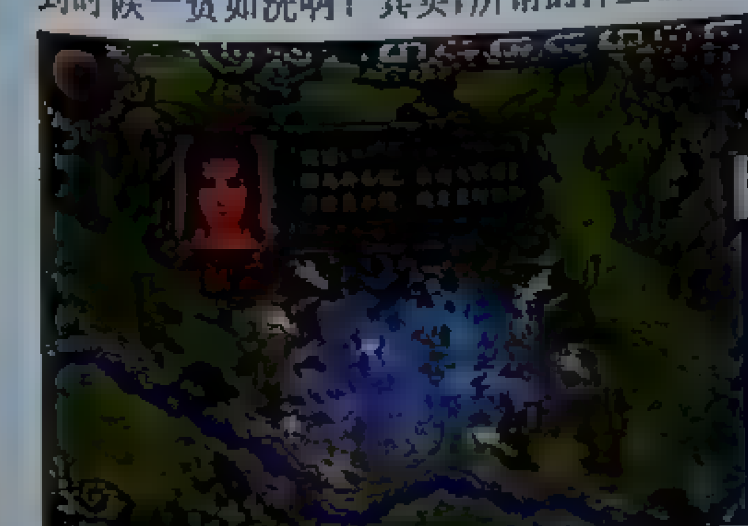


三国策》这个游戏属于典型的战略型游戏，和其它的网游不同，这款游戏不是以人物的升级为成长方法，在这里唯有战斗、战斗再战斗你才能有钱去招兵买马，争雄中原。但凡策略型的游戏，想要上手都不是一件简单的事。尽管《三国策》已经简化了某些繁复的地方，但毕竟对于新手级玩家来说，游戏上手仍然是件头痛的事，因此下面将着重介绍这款游戏的多处要点，以方便玩家上手。

与KOEI的《三国志》系列一样，游戏是以内政为主，战争为辅。玩者在第一次出征时，会得到系统安排好的教学模式帮助，你只要跟着系统提示依葫芦画瓢，就可以轻松赢得第一次的胜利，同时学习有关战斗的一切操作规则。

接着就是例行网络游戏的公事，进入新手练习区。这个地方只有新手才能进入，级别高的玩家休想进去欺负新人啦！因为都是新人，因此对手的游戏水平也不会和你相差太多。屏幕右下方有个出征的图标，按下它后就能看到新手区的战局，选中其中之一加入即可。如果没有新开的战局，也可以自己建一个等别人加入。方法是选择右下方的“出征”，然后选择“开新战场”，地图名称要选“新手练习区”，最后按下确定，只要等“开战”的灯亮起来就可以了。

如果你已经厌倦了和新人对战，并且对自己有一定的信心，那就可以去武馆中寻找对手。在武馆门口，可以看到两个校尉，其中一个只会像唐僧般的喋喋不休，另一个会给你开启战役。每个战役都必须交纳押金方可开战，打输的话押金会被扣掉，建议看仔细再选，以免到时候一贫如洗啊！其实，所谓的押金就是学费，其价格高低由武师来决定，不一定价位高的就是最好的哦！选择前不妨向那些有经验的玩家打听一下，到底哪个武师比较好，这样才能花小钱办大事。



战斗的胜利条件无非两种，一是攻下对方的大营，二是将对方的主帅杀死。两种条件达成其一，就能立刻获得战斗胜利。至于战局方面，可以分为行政和战斗两个阶段。

和《三国志》系列的内政篇一样，《三国策》每一次行政都有三个指令可下，包括内政、军事等。此时，玩家要注意左下方的信息栏，里面有你初始时拥有的一些资源，比如金、米、士兵数等等。这些都是由你所居住的地方决定的，如果想要知道更详细的数据，可以点击上方的领地数据。通常，在你的出生地上，会有一些无人居住的城市，你可以当它是你跨出第一步的大本营。如果各位不清楚周围的状态，大可以用上方的“地图”指令来了解自己的位置。按照“军事”、“出征”的顺序，可以将城中的部队拉出来，你可以看到出征武将名以及所有兵种的数量，然后选择比较强的将领。武将在挑选相应兵种时，最好是具有该兵种能力的人，比如赵云他能带领骑兵队，那么他和其他不能带领骑兵队的将领战斗时，就能占到一定的优势。城池周围共有四个蓝色空格，建议大家出三名武将去打就行了。太少的话，不一定能攻下哦！

派出部队后，就可以正式进入战场。每次的战斗阶段会有三个月，在此期间你可以指挥部队向目标移动，并展开攻击。将部队向空城的方向移动，在攻击城池时，要让所有的部队团团将之围住，这样会出现强大的合击场面。要不然，坚固的城墙也许会让你损兵折将的。

一开始初生的时候，你和所有玩家的关系都是“一般”，可是一旦你踏入了他国的领土，那么被你侵入的玩家立刻会和你变成“交战关系”。从此之后，只要和交战国的部队相遇，那么双方都会自动开始战斗，造成一些意想不到的损失。由此可见，竖立太多的敌人，只会让自己寸步难行。须知，远交近攻永远是战略上的经典策略！■

■名称 大话西游 Online II ■类型 ■制作 ■代理 ■上市 ■版本 简体中文

大话西游 Online II 取经之路



大话西游 ONLINE II

大话西游 Online II》从内部到外部测试到正式收费，转眼间已经过去了半年多，期间不断发布新资料版，对玩法和功能都加以改善，现在也已赢得了广大玩家的认可。从最开始的内部测试到现在，《大话II》一直在为实现系统平衡而不断调整内容，而本次即将推出的最新资料版，则会更贴近玩家，给玩家们带来一个温暖的“家”。下面就给大家介绍本次资料片的一些情报吧！

机密情报一：玩家之家！

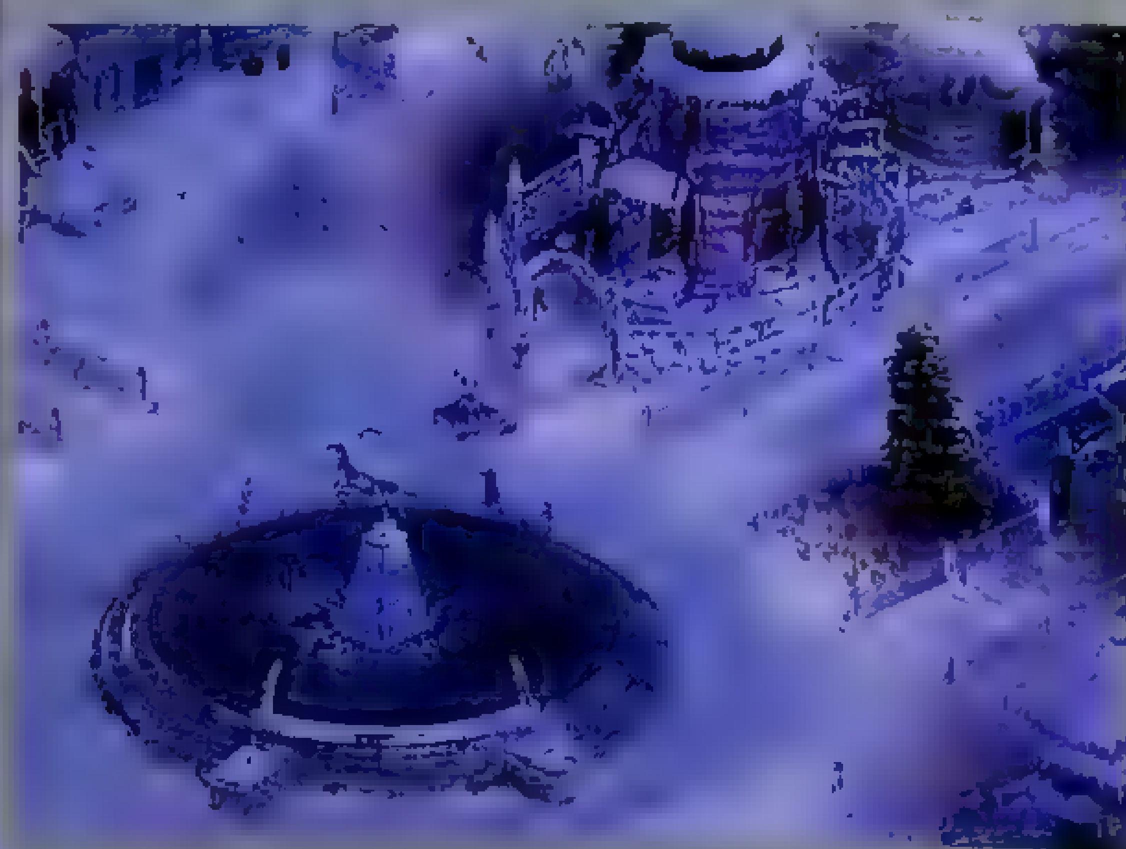
以前，游戏中对于家的概念还只是个雏形，玩家们也不曾拥有自己的活动空间，而现在，我们将在游戏中看到一个真正属于玩家的院落。为了让不同喜好的玩家都有住所，制作组特别设计了新的地图，上面有各种大大小小的房子，价格也各不相同，其中包括洛阳城外的繁荣乐土、大唐边境的塞外风光以及北俱的冰雪乐园。玩家可以从中挑选自己喜欢的房子，爱热闹的可以在洛阳城外定居；喜欢浪漫的建议到大唐边境享受塞外风光；想别出心裁的当然要选北俱的冰雪乐园，在一片冰天雪地里到处可以看到企鹅横行哦！这么多好地方，实在是难以取舍，我和老婆考虑了很久，最后还是决定去北俱做一对神仙侠侣(爱斯基摩人？)。

此外更吸引人的地方，是“家”的实际功能。与其说是家，更准确点不如说是玩家之城。这里整一个古代繁荣大都会，商店街上听说还有召唤兽宝宝卖，生活设施也是“五星级标准”。当然，这么好的地方，也不是谁都可以进的，据说只有城里的入住户才可以享受 VIP 待遇，大家可要努力了，都到玩家之城里买栋房子好好享受人生吧。



机密情报二：新怪物造型

召唤兽一直是大话 2 玩家们谈论的亮点，包括成长啊、能力啊、哪个实用、哪个强等等……看着一个个自己辛苦养大的召唤兽成为战斗的好帮手，也算是比较欣慰了。而在新版之中，也将有更多全新召唤兽亮相，包括千年桃树精、美丽的桃花仙、人面兽身的黄金兽、身上挂满钢环的金钢仙、由冰块变化而来的冰雪魔、爱吃土的食土兽、身材矮小的赤焰妖以及祥瑞和力量象征的火麒麟等等。这些全新的召唤兽，暂时只会开放给转生的玩家，这可转生人的一大福音！在这么多张牙舞爪、美丽动人、活泼可爱的宠物的诱惑下，又一次养兽热潮也即将到来。



机密情报三：法宝道具

以前游戏的法宝系统迟迟没有开放，大家可能都等得着急。而这次可以肯定的说，在新版本中将有一批法宝道具陆续开放，而且功能也是千奇百怪、无奇不有。除了一部分是威力巨大的战斗神兵之外，更多的是奇奇怪怪的功能。例如一定次数内抓宝宝 100%成功的法宝，一定时间内逃跑成功的宝物，对某个种族伤害特别大的武器，对某种攻击有特别防御的防具，可以一定次数里整个世界到处飞的东东等等……此外，这些宝物在游戏中也是唯一的！也就是在同一个服务器的同一个时间里，一样法宝只有一个玩家可以得到。

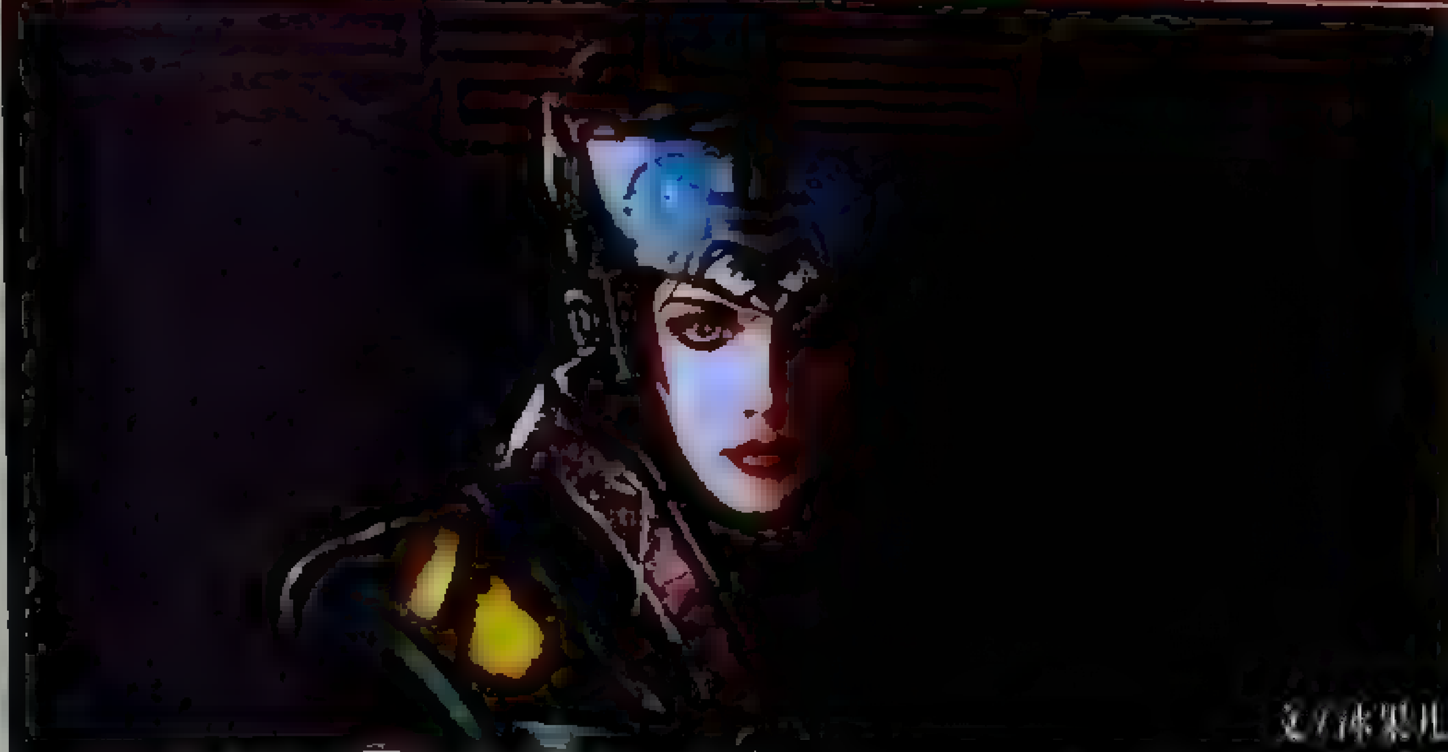
机密情报四：养育系统

大话 2 也开了半年多了，成就了不少的痴男怨女，也有不少的鸳鸯侠侣，看看，爱情、家庭都有了，可是还觉少点什么。对了，是孩子！有了家庭，怎么可以没有爱情果实呢？这次可以说全面照顾玩家的感受，养育系统将会让大家体会为人父母的乐趣和艰辛。当然，孩子在长大成人后，更可以成为父母的强力助手，据说成长好的孩子其战斗力比召唤兽要强悍得多！总之，玩家要尽可能的培养，选择好的守护神、师父，带孩子出去玩、练功、做任务、练法术等等。平时要多关心，要不然搞得孩子没有家庭温暖，离家出走可不得了。

机密情报五：二次转生

嘻嘻……这个可是练功狂们最值得高兴的喜讯了！二次转世的开放，伴随着新的剧情、新的场景和新的召唤兽，大话 2 在我们面前将以一个崭新的面貌出现。想想以前玩过的游戏，很多都是好久才出一个新玩法，在游戏里大家每天都重复着一样的事情，很快就腻了。而国人自己开发的游戏就是有这点好处，可以不断的更新，百玩不腻，愿大话 2 越做越好，愿中国自己的网络游戏越做越好！■

混乱冒险新版 实验报告



文/冰果儿

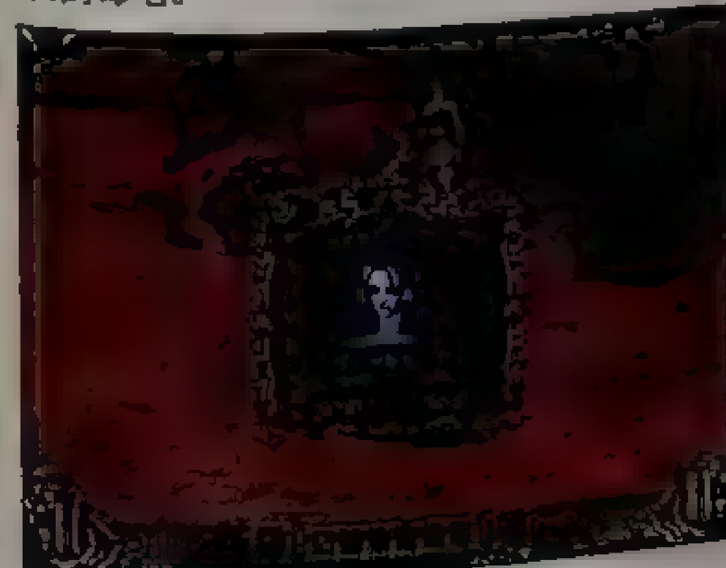
混乱冒险宠物版终于在 2002 年 12 月 28 日推出了，新版本不但增加了宠物系统，还有更多的“古怪”NPC 出现。

第一位新 NPC 是在位于失落之域堡东南方的发型设计师，是个性感的大美女哦！你可以在这里选择新式的发型，随心所欲的改变形象。只要付 10 万金币，美丽就属于你了！

第二位就是负责替玩家做变性手术的拉特盖兹医生，在他这里，玩家可以随意变男变女，我们以前对网游世界里的“人妖”很无奈吧？经常被骗钱骗感情，也很痛苦吧？现在，大家都有机会做“人妖”了，看你还会不会再去尝试谈那种扑朔迷离的爱情!？呵呵，可见《混乱冒险》是想彻底颠覆这个世界，将混乱进行到底了！不过，变性手术收费也很高，一次 500 万金币，那些早已经步入“小康”又闲极无聊的玩家，不妨变来吓吓人玩！

第三位可以算是本次新版的重要人物，他就是兽医！乍一看，怎么那么象“孙悟空”？可不要小看这位，他可是保管拉比龙与领回受伤拉比龙的人。当你发现拉比龙不在身边了，就只有乖乖的交上保管费，从兽医师手中领回已经伤愈的拉比龙！

第四位宠物蛋商人，顾名思义就是从他这里可以购买拉比龙蛋来养育。一个蛋要 200 万，算不算“奸商”？如果玩家已经有了拉比龙，又按了买蛋的按钮，他会问你要不要把拉比龙交换成蛋？如果你不小心确认了，那就自认倒霉吧。



第五位宠物训练助教，可算是重中之重的人物，拉比龙等级的提升少不了他！不过这位也属黑心教官之流，每次帮拉比龙升等级，都会向你要钱，而且等级越高，训练费也就越高！

最后一位出场的是组合商人，玩家要提升拉比龙的防御力和攻击力，或者要装扮与众不同的宠物时，就可以来找他购买不同的装备，拉比龙身上所有的组件都可以在这里更换。

看过了 NPC，接下来就是我们可爱的拉比龙登场啦！经过 20 个小时的孵化，小龙终于破壳而出。先带它到组合商人那里买个盛苹果的篮子，然后按 Q 键或『鼠标+右 Shift 键』点选拉比龙，在装备的篮子里放 3 颗苹果，这个是用来填饱小龙肚子的。当拉比龙饱足度降到 50 时，它会自动吃苹果。饱足度在 50 以下，拉比龙的忠诚度也会随之下降，若置之不理它就会离你而去。除了饥饿外，角色在战斗中死亡或拉比龙死亡也会降忠诚。恢复的方法是将宠物寄放在兽医师那里，当然寄放是要花钱的！

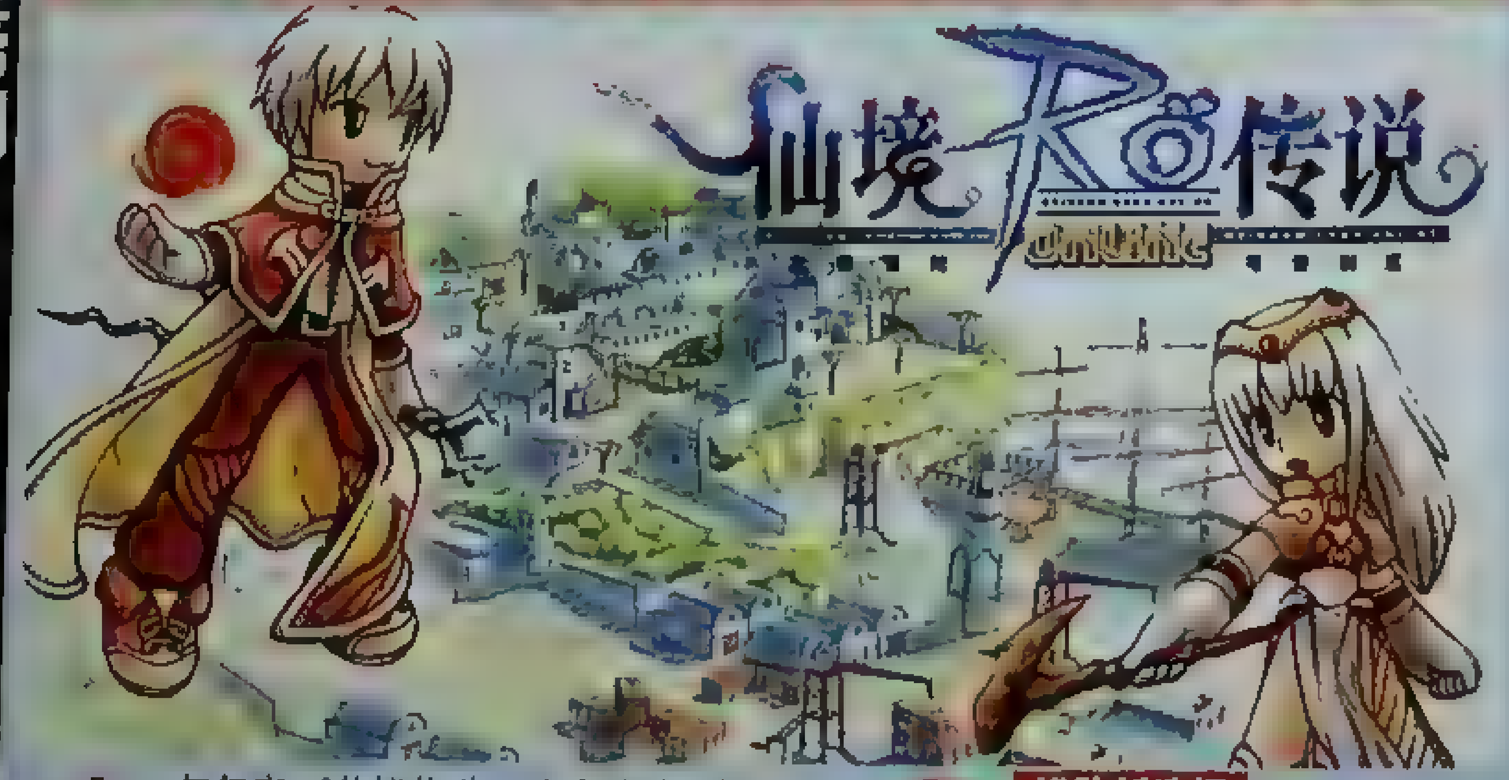
最初升级应尽量在拉格米亚北边的低等级训练场或失落之域堡城外不远处，这里怪等级低，不用担心龙宝宝的生命安全。20 级之后龙宝宝的生命力、近战攻击力、近战防御力、远距攻击力和远距防御力都有很多的提升（系统随机分配，玩家无法任意调高），这时就可以到失落之域堡东门外的蛇场去练级。需要注意的是，玩家一定要站在门口承受怪物攻击，让拉比龙打经验，这样练会比较快而且龙宝宝不会受很大的伤。30 级左右，就可以打蝎子、克罗梅怪、格林兰怪等等，但建议最好不要去牛场，因为这时的拉比龙还抵受不住攻击力强的怪物。

大家也许会觉得养个宠物很辛苦，不过笔者却觉得每当宝宝升级或看它做出各种忠诚的表情动作，也是很快乐的事，有个伙伴不寂寞，相信《混乱冒险》的改变足以令玩家们满意了。新的养宠时代也即将来临，为了养出成长高的龙宝宝，又会有不少人废寝忘食了！■





仙境传说资料片：友情竞技场



去年年底，《仙境传说》在台湾地区推出了最新资料片《友情竞技场》，反响强烈，尤其是PVP对战系统给了玩家一个充分展现自己的舞台，无论你是何种职业都可以在竞技场中一显身手，与天下英雄切磋武艺，享受唯我独尊的豪情。而随着大陆《仙境传说》公开测试的全面展开，该资料片也将成为《仙境传说》登陆大陆网游市场的正式版，其内容也将陆续在测试阶段开放。

全新的PVP对战系统

PVP竞技场模式在最新的资料片中非常受瞩目，与一般线上游戏的PK有很大的差别，RO所采取的PVP玩家对战模式，只有在竞技场才能进行。这样一方面可以提供新玩法，一方面也能保护玩家们不被恶意PK所伤。

不过竞技场也不是毫无限制的大混战，在付完入场费后NPC会将玩家传送到所选的组别场地。PK模式有2种：不掉经验值的"溜溜猴模式"，是纯粹切磋技巧性的，玩家不会有心理负担，可以尽情享受战斗本身的乐趣。"梦魇模式"是为了让部分追求刺激感的玩家，能够在对战中投注更大的注意力，此种PK会掉经验值，但不会掉落身上物品。

玩家选择分组后就可决定喜欢的对战地点，溜溜猴模式共有5个假想城市地图，分别为普隆德拉、斐扬、梦罗克、艾尔贝塔、吉芬，每个城市可以容纳128人。梦魇模式可选择的地图为5个特别的对战房间，有三明治房间、雷达锁定房间、四信道房间、反十字房间、罗盘房间，除了三明治房可容纳64人以外，其余的最多只能有32人。

每个人进入竞技场都有基本点数5点，打倒一名对手可获得一点，但是若被对方击倒就会倒扣5点，当基本点数小于0时，该名玩家将会被送回原本的纪录储存点。不过当玩家的基本点数值为该地图的前10名时，还会在玩家的名字后面标明名次喔！令人成就感倍增加。

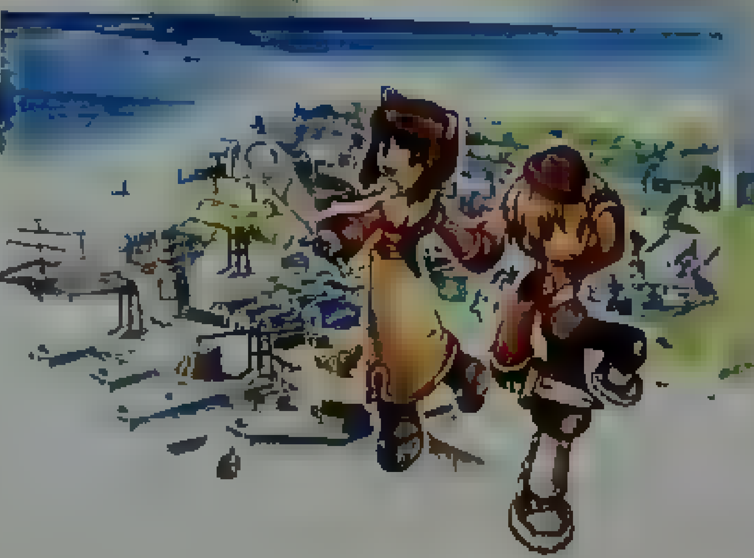
组队新选择



假设1个五人小组的团队要在PVP竞技场横行的话，要以什么样的职业会利于战斗的进行呢？依照RO原先对职业特性的设定，可以先对各种职业进行推演，只要了解每个职业的特性，加上团队间的默契培养，相信每个团队都可以玩出自己的特色。

1、**剑士、骑士**：基本上是必不可少的角色，担任队伍的前锋，所有职业中最多血量的特性，让他无论是积极攻击，或是担任其它队员的保护者都可以应付自如，能够让队友有充裕的时间施展魔法或是战术配合。若少了这样一名角色，那就需要思索在双方交锋最前期可利用何种战术拖延对方进攻。

2、**祭司、服士**：是紧急状况时可靠的活动血库，缺少了他们的辅助魔法，团战可能会沦为拼红水的比赛，以幸运颂歌搭配刺客、猎人增加暴击率和老鹰出击率，以圣母颂歌让全队的HP/SP回复速度比对方快一倍……加上可使用复活术来救活阵亡的队员，维持团队的战力，或是服事在危急时适时地注入充沛的血量，都会让团队的攻击力迅速提高，因而也是不可或缺的角色。



3、**法师、巫师**：以单次攻击力而言，巫、法的攻击力是最高的，由于面对的是能灵活思考的对手，不再是呆呆的怪物，所以在战术的选择上一般常用需长时间吟唱的大范围魔法，实用性稍弱，但是一些施法快速的魔法将成为其它职业的噩梦，例如圣灵、冰冻，将成为公会战胜利与否的关键。

4、**盗贼、刺客**：偏辅助性的角色，负责保护法巫、服祭，因为在不被围攻的情形下，盗、刺的消怪速度极快，能够保障上述两种职业能顺利施法，是一种非常好的辅助角色，若要成为攻击主力，可能需要较高的闪避率，或是强力的后援，以保障被围攻时的生命安全。

5、**商人、铁匠**：商人在此种团队进行中所扮演的是运输补给的角色，但在攻击方面可发挥的空间较少。铁匠由于多了攻击方面的辅助技能，可以帮助在前线作战的队友，也能担任保护，不过在自己消怪的能力上稍缺，若是受保护者的皮真的很薄，死亡率可能会高些。

6、**弓箭手、猎人**：在队友逃命遭到对方纠缠的时候，攻击距离超远的弓箭手就发挥作用了，无论在什么地点，视线范围内都可以迅速帮队友摆脱敌人的纠缠，不过血少和边打边跑的特性可能不适合作为攻击主力。至于猎人的陷阱更是可怕的攻击辅助利器，试想，若是定住敌人后，由法师立即施展强大的魔法攻击，可能在瞬间秒杀对手，让对方防不胜防，不过，如何诱使对方踏上陷阱就需要更高的技巧了！

所谓的最佳队形当然是依照职业特性来说，但是只要能玩出本身的特色，相信许多人都可以发展出最有团队默契的最佳进攻模式吧！怎么让游戏更有趣就全靠玩家们的智慧啰！

开放新地图

艾尔帕兰

城市中最引人注目的莫过于位于中央的时间塔，虽然目前不得其门而入，但是在开放之后将会是一座地上4层、地下4层的建筑物，最令人期待的是时间塔中将会有新的怪物出现。魔物的攻击力大幅提高，血量与防御也令人咋舌，想单枪匹马擅闯时间塔，那可不是十分容易的事喔！各位玩家可以在开放之后邀集亲朋好友一起探险，届时一定能充分体会团队合作的好处。虽然大家跃跃欲试，不过时间塔可不是说进就能进的，还得先解任务才能拿到钟塔钥匙，开启钟塔的大门，至于是什么任务，则要大家多多摸索啦！

虽然时间塔中充斥着令人心惊肉跳的魔物，但是塔外的风景却是非常旖旎，充满威尼斯水都风情，岸边上摆放的张张露天咖啡座，万国旗帜迎风飘，小舟在河中摆荡，精致小巧的建筑座落有秩充满独特的魅力……想在游戏中和美眉约会吗，来这里准没错！

海音古城

比艾尔帕兰更加神秘的城市，目前完全处于关闭状态中，连进入的传送点都没有，从RO正式开放以来仍未有玩家到过这里。据说古城内拥有10多个区域地图，每个地图都有不同的特性，包括监狱、骑士团、圣堂等建筑物之外，还有复杂的地形，与一般的城市完全不相同，带给玩家的乐趣也应该会更不同。

克雷斯特汉姆古城

该城的没落是源自于千年前与巨人间的大战，居住在这里的人们虽然奋力抵抗，仍难敌巨人的滋扰，最后为保留一线生机终于决定撤离。匆忙逃亡时，监狱中的一些罪犯未及逃走，今日仍可看见他们的骨骸散落在斑驳的监狱地板上。凄凉荒芜的城市引来了高等魔物的盘据，在玩家的冒险途中也会出现从未见过的怪物，想一探究竟的好奇宝宝可要多加注意哦！

克雷斯特汉姆古城有着与其它城市截然不同的地图设计，范围十分广大，区域内又细分为数个小区域，有监狱、骑士团、地下水路、圣堂等等，各有不同的玩法，一定会给玩家耳目一新的感受。■

新增部分武器道具

	说明		说明
预言录	写着预言的书籍。 攻击力：90 重量：80 属性：暗 武器等级：4 要求等级：40 装备：神父 学者	火灵之书	燃烧的太阳之书。 攻击：90 重量：75 属性：火 武器等级：3 要求等级：27 装备：神父 学者
地灵之书	破裂的大地之书。 攻击力：90 重量：75 属性：地 武器等级：3 要求等级：27 装备：神父 学者	风灵之书	贫瘠的风之书。 攻击力：90 重量：75 属性：风 武器等级：3 要求等级：27 装备：神父 学者
水灵之书	夹带着波浪的海之书。 攻击力：90 重量：75 属性：水 武器等级：3 要求等级：27 装备：神父 学者	日记本	少女的日记本，内容写的好象是日期天气以及当天的生活。因为是由未知文字写成的，因此无法阅读辨识。 攻击力：45 重量：30 武器等级：4 要求等级：40 装备：神父 学者
风灵箭矢	拥有风的力量的魔法箭矢。 攻击力：30 [illegible] [illegible]	水灵箭矢	以蓝色水晶制作而成的箭矢，拥有水的力量。 攻击力：30 重量：0.2 属性：水
地灵箭矢	以坚硬的岩石所制作而成的箭矢，拥有大地的力量。 攻击力：30 重量：0.2 属性：地	钢铁箭矢	钢铁制成的箭矢，拥有相当高的物理攻击力量。 重量：0.2 属性：无

天骄 来自秦殇世界的前线报告

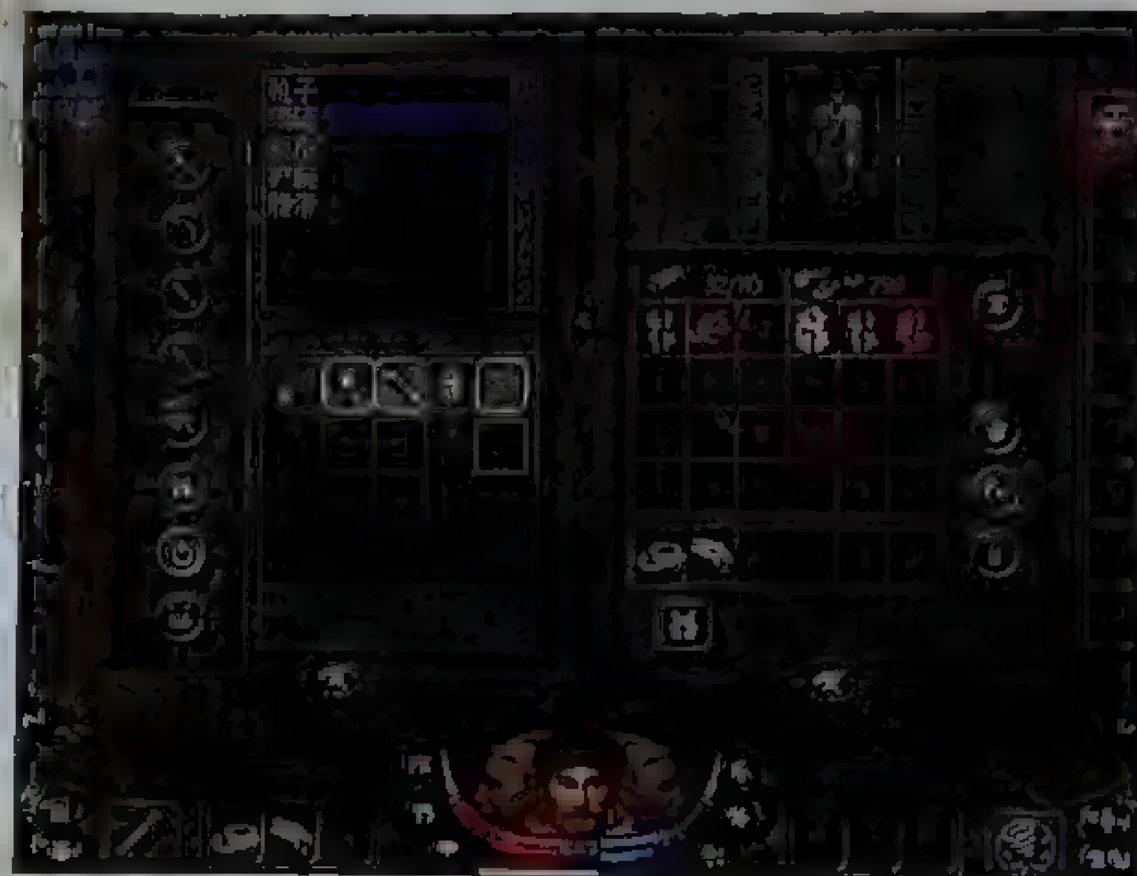


文/善良的大灰狼

秦殇》变成网络游戏了！"2002年岁末的这则新闻让人吃惊，作为国内少数几家得到广大玩家普遍认可的游戏制作公司，目标软件的口碑一向不错。但即使这样，突然宣布其历时3年时间开发的网络游戏《天骄——秦殇世界》（以下简称《秦殇世界》）问世，依然让人感到有些以意外。目标的动作实在太快了吧?！但更快的还在后边，消息发布同时，《秦殇世界》万人测试正式开始。于是还未等大灰狼弄清全部状况，在一帮好友挟持下，又被重卷入那个秦朝末年，天下大乱的时代……

自打A-RPG老祖"大菠萝"诞生，战网模式即成为单机游戏网络对战的最佳方案。无数玩家投身战网成为忠实拥趸。待韩国网游兴起时，对原有战网思路稍一扩展，一款现成热卖的网游便成功出世。或许正是受此启发，《秦殇世界》的突然出世也就不那么意外了。

《秦殇世界》以《秦殇》的多人连线模式为基础，通过对上线玩家数量的扩大而演化为纯粹的网络游戏。难怪《秦殇世界》宣布历时3年才开发完成，因为与同样耗时的《秦殇》一样同期进行。两者唯一区别仅在于一个侧重多人连线，一个专注单机剧情。而目标官方主站关于《秦殇战网》用户转档为《秦殇世界》玩家的启事也证明《秦殇世界》的来历。

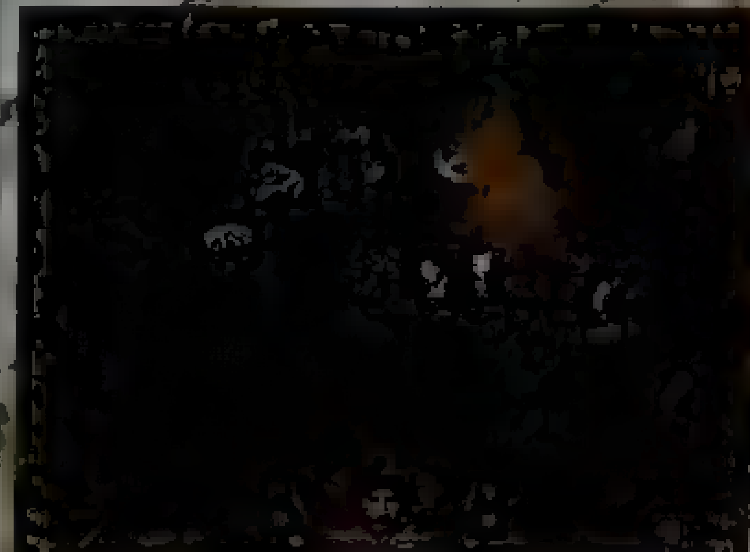


通过打造系统，就算是新人一样可以打造装备

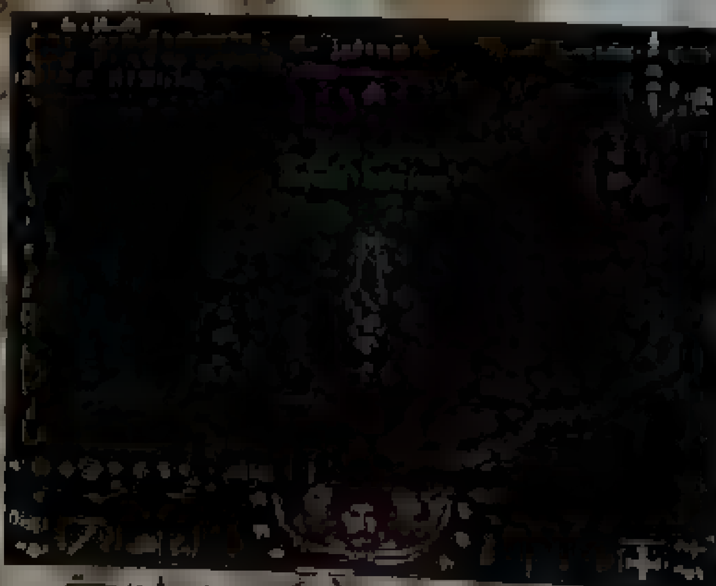
《秦殇世界》中每个帐号可以创建3位游戏人物，与《秦殇战网》设定相似。玩家须在游侠、力士、巫师、术师和刺客中选择其一作为自己的游戏人物。受制于巫师和刺客的性别限制，如果玩家要选择这两种职业，那么就只能以女性身份进行游戏。相对其他需要调节人物属性的游戏，《秦殇世界》只需输入人物名字和选择头像后就可以完成人物创建。也正因此只要是同一职业的玩家，初始属性数值都完全一样。或许是之前单机游戏和网络连线对战中大部分玩家已经熟悉《秦殇》操作，因此玩家都被直接被传送到此次冒险之行的第一站：赵村。

和单机版一样，游戏世界由无数张区域地图组成，不同地图间有转换点。相比其他网游有意思的是，《秦殇世界》的地图区域被划分为普通、危险、竞技和特殊4类，每一区域在进入前都会在地名后加注类型标识。而这4类中，各自限定全然不同。普通类属于安全区域，没有打开开关的玩家不会遭到其他人的PK，同时如果被敌人NPC打死也不会损失金钱和经验值。在危险类区域，玩家可以互相直接PK，无论是被人还是被NPC杀死都会损失金钱和经验值。而竞技类区域玩家一旦进入，无论愿意与否都会自动打开PK开关。虽然很有新意，但初试上手还是颇感复杂。相对时下其他网游对PK行为一概通杀或仅PK开关来简单限定的设计，不能不佩服目标的创新精神。

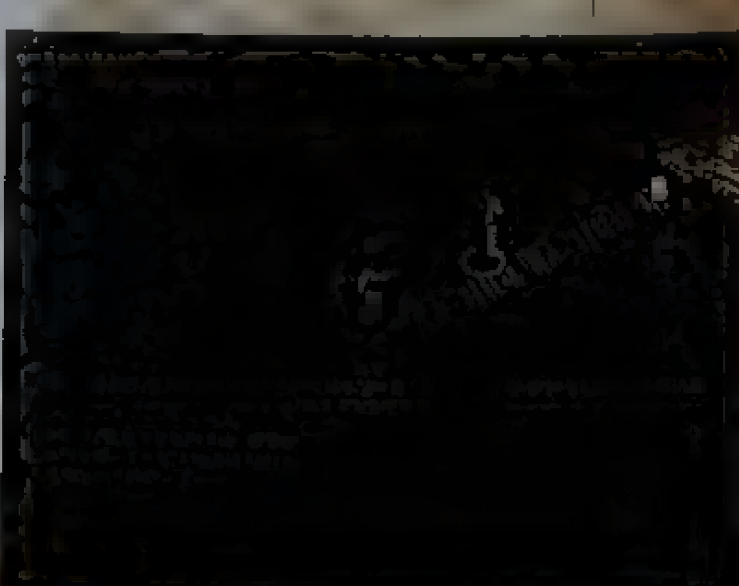
越级练功是很多玩家快速升级的方法之一，但不知是为保护新手积极性还是其他，《秦殇世界》对地图区域进行了等级限定。玩家必须满足一定等级条件方能进入新的地图。此方法虽不错，但相比通过地图巧妙设计进行限定的方法（如一座断桥隔开场景，必须通过轻功才能越过，而学轻功必须30级以上）还是略有欠缺。说练功不可避免要谈到敌人NPC。中国人口多，对应的游戏里也是人山人海。《秦殇世界》此番宣布要进行十万人大测试，因此找敌人成了游戏中最大的工作。由于人多敌少，往往是十多号玩家静待一个敌人重生，于是经验值颇为难打。时下大部分网游都采用定点刷怪设计，怪物被打死后会在规定时间内在固定地点重生。但《秦殇世界》没有完全采用这种设计，不仅重生时间颇慢，而且重生地点不固定，经常是半天找不到一只怪，待到快没血了往城赶，一路上又全部是怪物@_@。



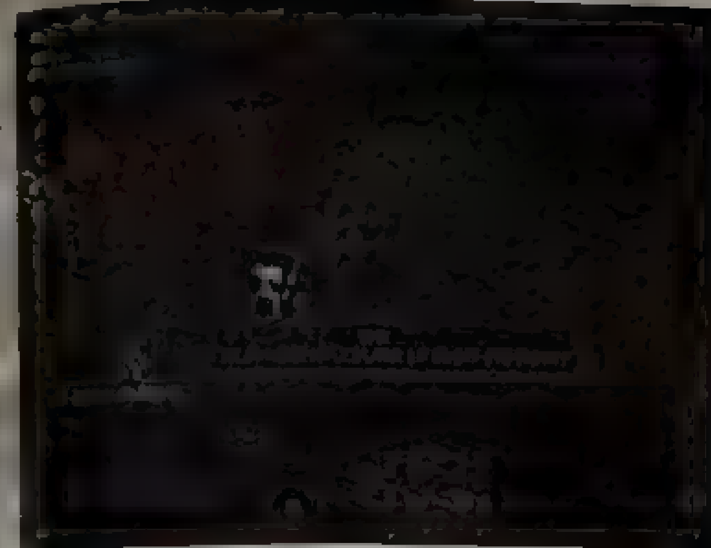
秦殇化身天骄，在人惊异的同时，也不得不佩服目标战术的灵活，看见狼王没，不知啥时间才轮到偶打人家啊！



不要以为我们发呆，其实我们在排面和等生意的说



如果成了红名，这里就是你的归处，



成立门派固然很酷，但50万文钱也太夸张了吧-_-



怪少人多，中国网游的最大特色

"大菠萝"影响遍天下，以它为参照目标的《秦殇世界》当然也"中毒"颇深。以往网游中被列为特殊技能进行扩展的打造系统在此番游戏中只是一个任何玩家都可以使用的基本功能。和单机游戏一样，玩家在战斗的过程中会收集到很多原料，将其按不同组合凑齐就可以完成物品打造。由于不同原料本身都有适应等级和附加能力，因此打造完成之后的物品也具有不同能力。虽然照搬"大菠萝"设计，但此番用到网游之中一样乐趣不减。抢劫人东西一直是网游宵小最无耻的行径，受此影响《秦殇世界》加入了物品限时系统。敌人身上掉落的物品将归出力最多的玩家所有，其他玩家在限时到达前无法拾拣。但不知是不是现有物品时限过长，很多物品主人死了很长时间后仍然躺在原地无人能动，而当时限已过时，物品又到了该消失的时间。

说到罪恶值自然马上让人联想到红名和PK。由于地图设置，玩家很容易可以PK到其他玩家，带来的自然也是罪恶值增加和红名的出现。对这部分玩家，天牢是他们最终的去处，这也符合国人"恶有恶报"观点。但游戏中不仅可以劫天牢，还有专为黑暗份子所设的地下世界——红名村（注：劫天牢只从天牢守卫口中获知，目下仍未实现）。佩服游戏设计者敢想敢为勇气的同时，也实在忍不住想深入其中一试，当然那得是游戏内测最后的一天，反正测试数据不保留^_^。

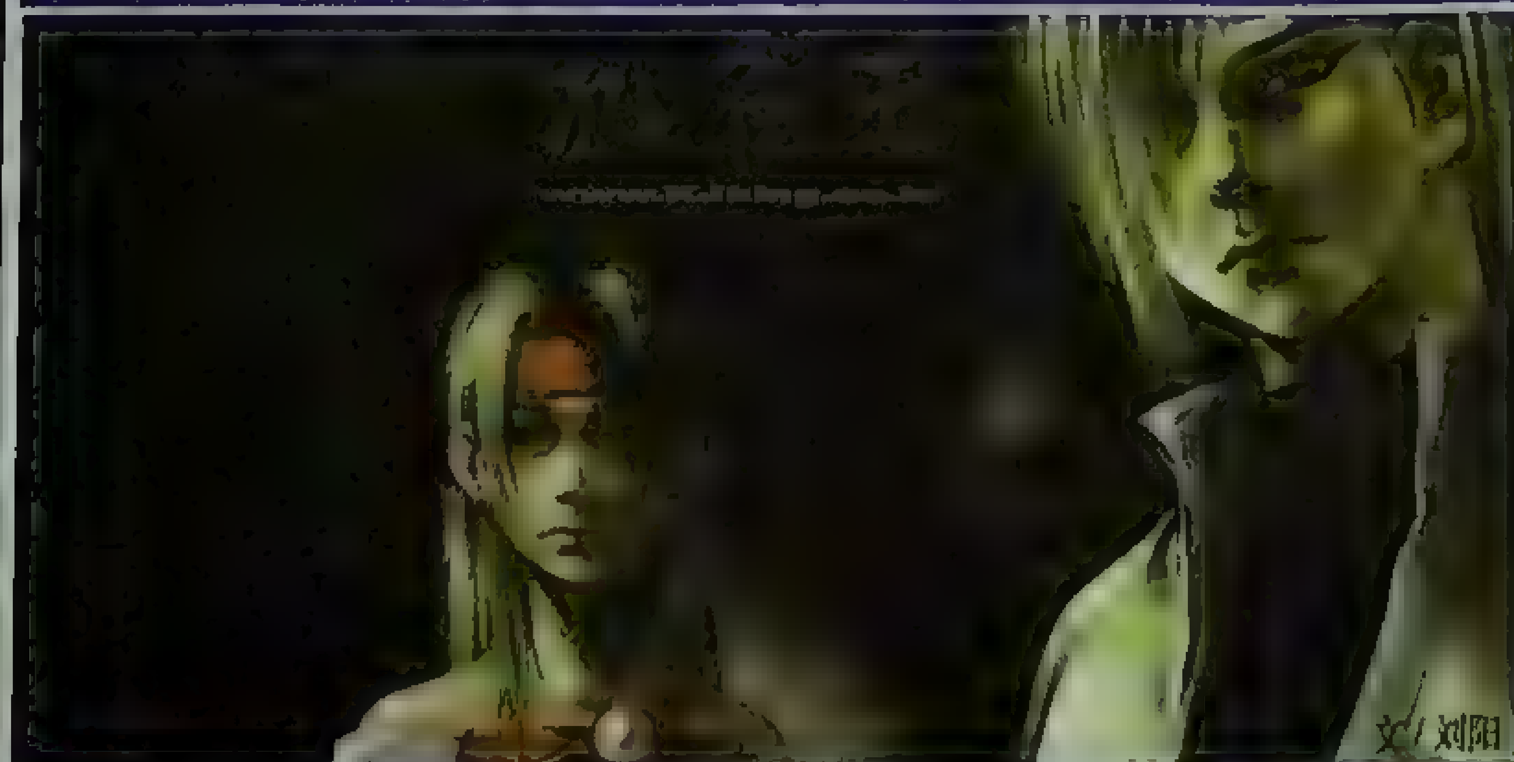
以上对《秦殇世界》的优点一一指出。大凡事务必存好坏两面，网游大敌当数外挂。此番《秦殇世界》的客户端虽然只有300 MB，但安装后却发现目录下存有很多角色属性数据。虽然不一定会被人利用来开发外挂，但如此多的重要数据保留在本地硬盘不见得是好事。目标智能化的寻路引擎，玩过游戏的玩家都已领教，但此次不知是否上线人数太多，还是其他原因，游戏延迟颇为严重。导致的直接问题就是玩家战斗死亡率大为提高。虽然普通区域被人杀死并不掉经验物品，但感觉总不好。同时游戏虽然提供丰富的设置选项，但对物件遮挡的透明处理仍待改良，否则物品掉到哪里都找不到，实在让人苦恼。

作为国产游戏一面大旗，目标曾以即时战略和角色扮演游戏备受好评，此番杀奔网游战场又将会有怎样的表现，让人开始产生更多期待了！■



游戏的地图与单机版一模一样，只不过多了区域类型的提示

大创意时代 孔雀王奇招妙想


文/刘阳

我们生活在讲究创意的时代。所谓创意其实不神秘，说白了就是别出心裁，能够张扬个性。好创意可以教人发现很多新的有益的东西，甚至左右一个时代的潮流。游戏是个有创意的东西，能够让人感受一种自己梦想中的另外人生。不过话说回来，创意这种东西最经不起时间考验。久了，创意也就不成其为创意了。玩游戏久了，新鲜感褪去，慢慢就会厌烦，觉得“没创意”。我相信，抱持这种心态的玩家应该不在少数。

网游《孔雀王》算得上有创意，她独特的GIG系统引入“大游戏套小游戏”的概念。不过今天不讨论制作者的创意，我们要谈《孔雀王》里玩家的奇思妙想，那是大家玩出来的创意。

[创意一：喧宾夺主]

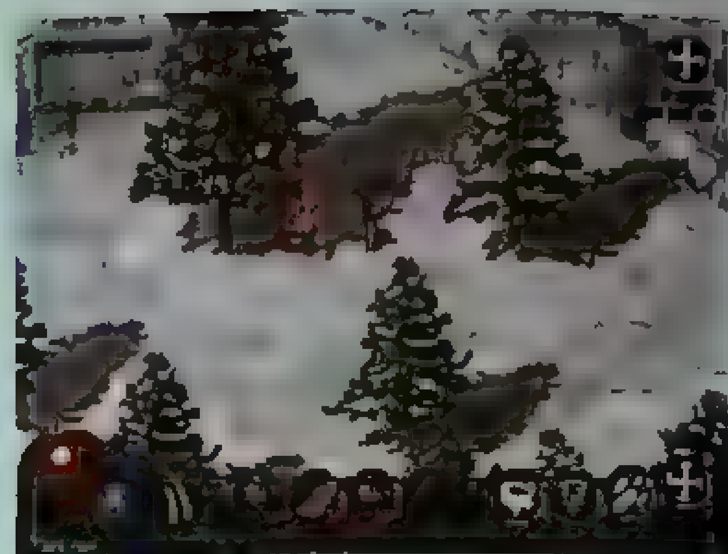
《孔雀王》有很多厉害怪物，有时就算等级足够杀死它，但对你的攻击仍然令你抵挡艰难，必须在战斗时消耗大量药水，而且一不小心还会被干掉。在这样艰苦的革命环境下，《孔雀王》玩家充分发挥劳动人民的智慧，创造出“喧宾夺主”。

这一招得两个以上玩家配合，其中一个是具备远程攻击的魔法师或弓箭手。首先远程攻击玩家四处挑衅低级怪物。《孔雀王》有个得天独厚的条件，只要你曾经挑衅某怪物，这个怪物千山万水也要追着你打，除非这个过程中有另外人砍了它一刀。现在我们的远程攻击成员开始到处去惹祸，见到低等级怪物就打一下，别杀掉。等一大群低级怪物在你身旁围成一群，另外的成员开始跑去找一个真正想打的高级怪物。打一下引它跟着自己跑，直到把它引到被低级怪物围在中间的玩家。好，那个玩家可以使用远程攻击魔法了。朝引来的高级怪物随便开火，它就会舍弃先前引它的玩家转而攻击被围住的玩家。有趣的事发生了，因为这个玩家已经被一大群低级怪物围住，后来的高级怪物挤不过去，根本打不到，只能在圈子外面转来转去干着急。一个个绚丽魔法不断落在它头上，直到倒下为止。

[创意二：几夫当关]

大家组队练级想打厉害怪物，但每个人等级都不理想，硬拼肯定全部死翘翘。怎么办？不打，看到怪物身上掉下的经验和宝物又心里痒，于是发挥创意捣鼓出“几夫当关”。

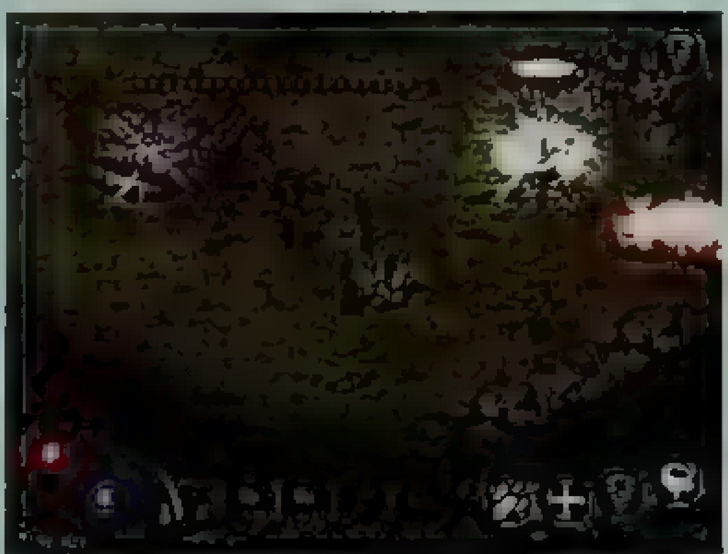
找个狭窄路口，几个人往那儿一坐——这也是《孔雀王》独特的地方，玩家可以随时坐下。一群人坐在地上聊天，堵住路口只留仅容一个人通过的通道。其他人冲出去勾引怪物，引得越多越好。看数量够了，大家全部撒腿跑。回到路口，在全部通过那个狭窄通道后再派一个人坐下把唯一的缺口堵住。时间要掌握好，这时怪物们也该追杀过来了。后面的人一起放魔法、射箭。放心，怪物们不会攻击坐在那里堵路口的



人。它们都是死脑筋，谁打它，它认定那个人扁。可路口被堵住过不去怎么办，只好转来转去白挨。后面的人不用担心会被怪物打，安心慢慢折磨它们，大家就等着得大把经验值和金光闪闪的装备吧。

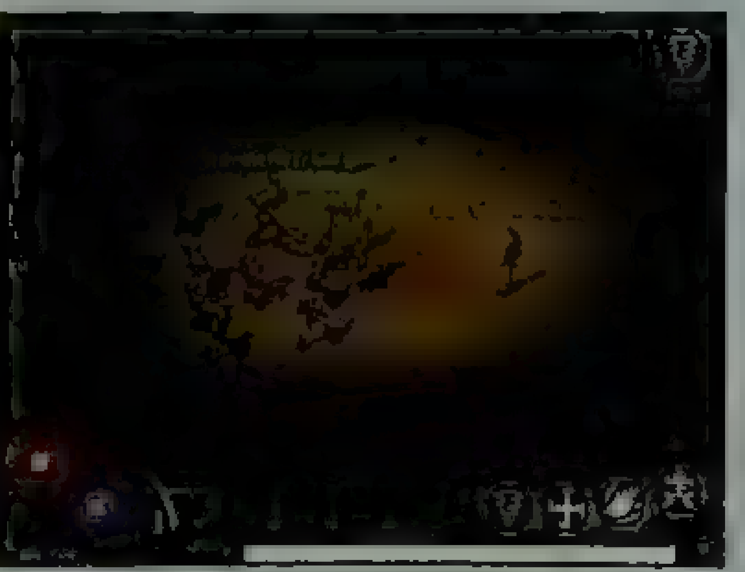
[创意三：小鬼推磨]

《孔雀王》里的怪物有时候挺聪明，两人组队同时打它，它会选择较弱的追。可惜怪物终究是怪物，太过厚道。好不容易聪明一次，却被玩家创意地利用这点难得的聪明。



两人组队砍一个比较厉害的怪物，较弱的引它，然后带着它围着较强那个转圈。较强的老兄不必客气，站在那儿不动狂放魔法。要是怪物一不小心开窍，跑到中间来打放魔法的，那么引它的那位马上跑过来再打一下，继续引它在屏幕上做圆周运动。这样一来，大家可以用最小损失解决这个怪物。

人生有限，创意无限，今天讲这些只是《孔雀王》玩家发明的无数别出心裁的招数中的冰山一角。更多的招数等待大家体验，更多创意也等待大家去实现。做人要有创意，玩也得玩出创意，这才是真正的玩家——有创意的人。■







战场国战篇

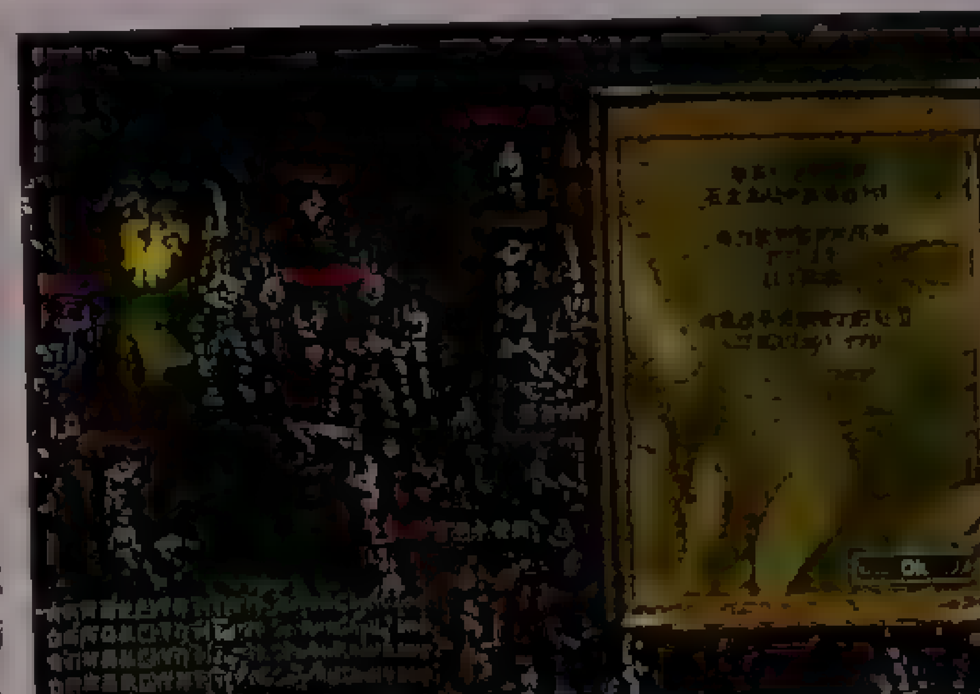


参加了几次国战，和许多玩家一样我对国战也有了一点自己的看法。国战与平时的小打小闹不同，在众多玩家的参与下，在智慧与实力的较量中，每次的国战都精彩纷呈。《战场》中的国战，大致可分三大部分：进攻、防守与间谍。

进攻分为城内进攻和交战两种。城内进攻主要是为了摧毁敌人的魔法保护装置，使敌人的建筑遭到破坏，这也是取得国战胜利所必须的。国战开始后，先要搞好城内进攻，不要急于交战，因为有保护装置在，就算有彗星撞击也不会伤其分毫，所以国战首要的就是破坏敌人的保护装置。城内进攻我的观点是最好由负责进攻的工会派出自己的精锐，或者几个工会联合派出精锐，重质量而不是数量。一个40人的精锐部队就可以给敌人以重创。队伍中战士和法师要各占一半，大家可以通过交叉组队的方式形成团队。为什么组队？原因很简单，因为这样法师就不用开安全了，也可节省魔力，在关键时刻一个魔法会造成两种不同的结局。而且还可以使用团队频道互通消息，不用担心泄露作战秘密。

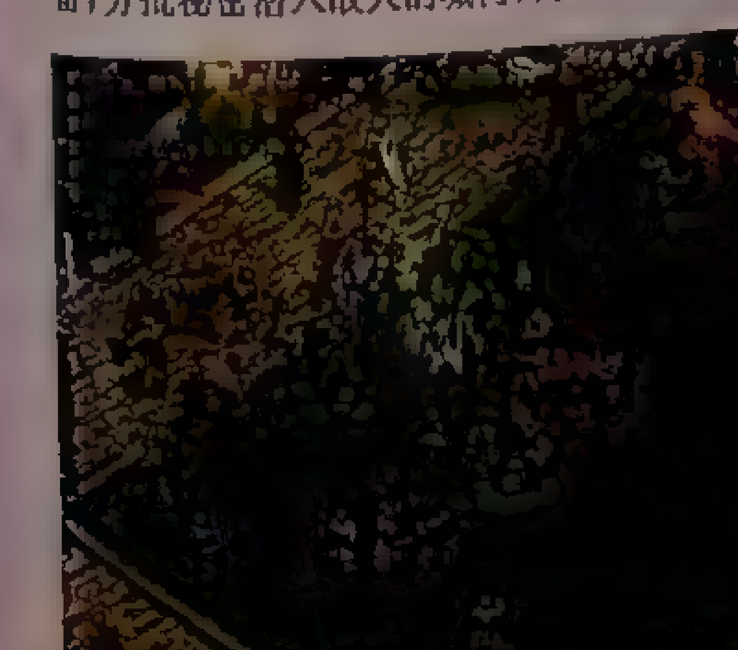
这支精锐部队的作用就象现实战争中的特种部队一样，由于国战时两国都会在入口处形成防守，所以这支部队应该在国战前就作好准备，分批秘密潜入敌人的城内，而且要有严格的纪律，这时就不要再杀人了，以防暴露。只要成功的潜伏，呵呵……那就万事俱备，只待国战开始了。

国战开始后，法师给战士加好绝对魔法防御，加狂后隐身冲向作战目标，接近目标后法师用魔法摧毁敌人招的怪，战士要迅速破坏敌人的魔法保护装置，注意不要分散力量，集中砍坏一个后就要迅速撤退，找好位置重新集结。打散的人要隐身到集结地不要暴露目标，否则后果只有一个——被集中围杀。只要特种部队成功的破坏了敌人的四个魔法保护装置，那么国战也就赢了一半了。



交战时最需要的是一批敢死队，敢死队员由己方法师加好绝对魔防后，要分散隐身冲入敌人的阵地，被侦测后敌人的大炮会还击，但大炮不分敌我，敢死队员要作的就是拼命的喝红拖延时间，以消耗敌人的防守力量，为随后的进攻部队铺平道路。

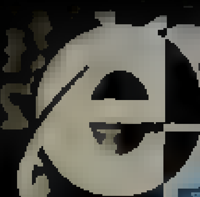
防守分为城内防守、入口防守和交战防守。城内防守主要的保护对象就是保护装置。在其周围使用魔之陷，防止间谍的破坏。战士要站在法师的外面，法师再招怪参与防守。值的一提的



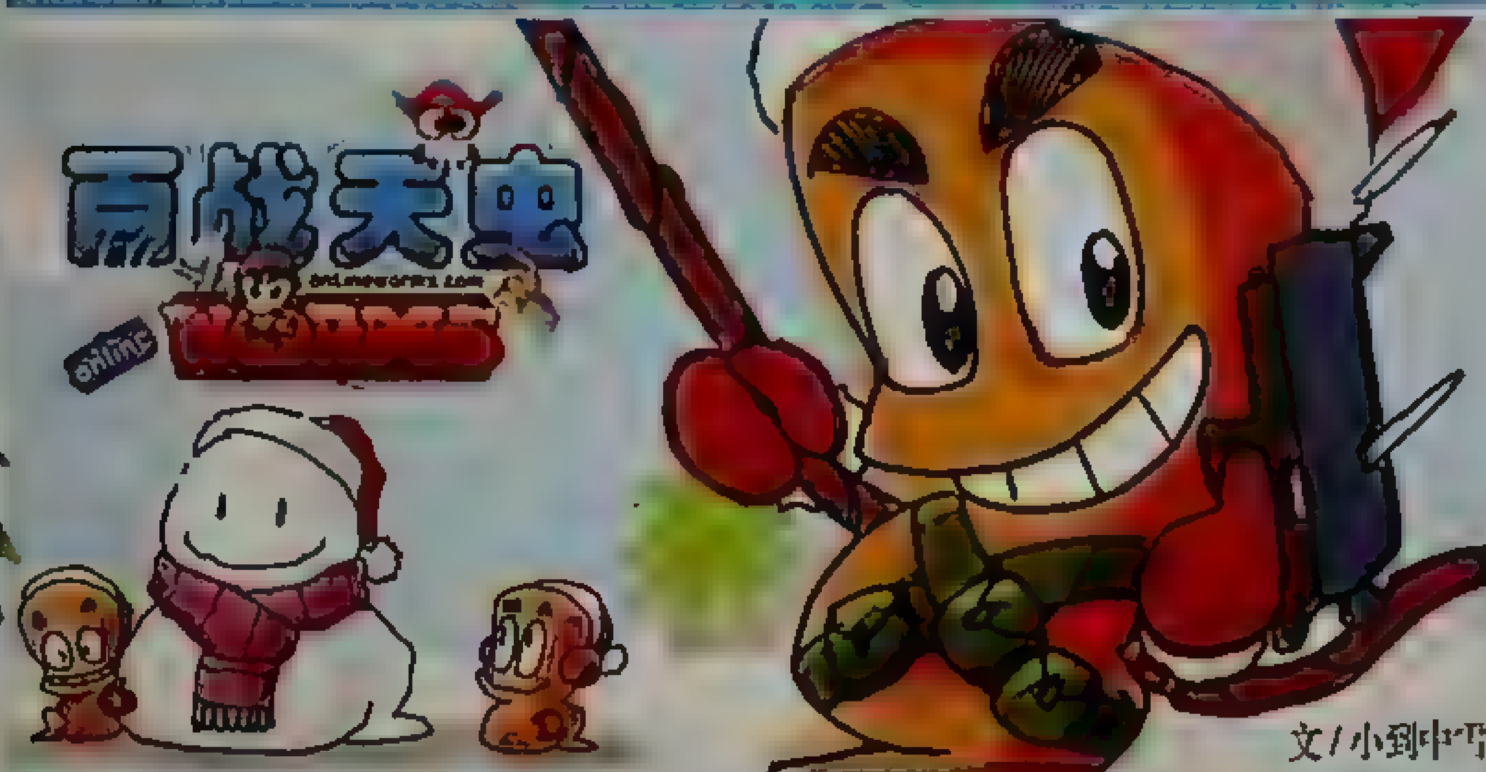
交战口的防守是很无聊的，有些人站了一会儿不见有人来就会跑到别的地方，如果大家都这样就会在入口处形成真空，那么敌人也就可以大摇大摆地直扑城内，给城内防守造成很大的压力，所以说国战时也需要一些玩家的默默奉献，因为你们的奉献可以有效地防止敌人进攻。交战区在抢到魔法石后要迅速建好防守装置，再建能量采集装置。法师要不停向外使用侦测隐形，防止敌人隐身冲入。防守最重要的是不要追击敌人，几个人冲出去追杀敌人，大家都这样就会消弱防守力量。只要大家不分散，不各自为战就可以有效地防止敌人的进攻。国战时不是讲个人英雄的时候，一个人再厉害如果被围攻还是会挂的，要的是大家的团结，增加杀敌数不是国战的目的，国战最终目标就是赢得最后的胜利！

间谍是以前没有的，可是国战打多了，就在玩家中自发出了这个新兵种。一般的间谍会从内部破坏魔法保护装置，追杀间谍的人则会红名掉经验。说到这里，我想说这种作法应该算不上间谍，只能算内奸。真正的间谍应该是四处查探敌人虚实，并及时报告给自己的指挥官，以便可以避实就虚打击敌人的防守。另外还可以散布一些影响士气的言论，也就是心理战。现在我们的玩家有的把间谍的功能发挥到了极点，为什么要这么说呢？因为他们不但在国战时使用间谍这一功能，而且在平时也会使用间谍。或是恶意PK，为什么说是恶意PK呢，因为他根本不经打，你一还手他就可能要挂，而你又要红名掉经验掉声望，你累不？我就遇到过一个这样的间谍，当时我密问他，他也承认了。或是因为些许小事就挑拨一个会的或与别的会闹矛盾，让你们之间大打出手，直到伤了和气。这样在国战时大家就不能很好的合作。如果大家不能很好的团结，你说国战能有几成胜算呀？那么怎样才能防止间谍的混入呢？我认为首先是国战时不要临时招人，有不少会长就喜欢在国战时招人，这样很容易就把间谍招入自己的工会。另外招人时要注意级别，战士要招金甲，法师也尽量招高级别的，当然如果是老会员介绍的就更好了，只有这样才能防止敌人间谍的渗入。不要只为了要人数就不顾原则的招人。如果发现间谍，要及时开除并通知其他会长知道。再者就要每个玩家心胸开阔点，不要为一点小事就大打出手，也可以防止间谍的离间之计。

说了那么多，也只是纸上谈兵，国战时主要还要看玩家的临场发挥，国战是千变万化的，谁发挥的好，哪一方能够团结一致，谁就能取得最后胜利。■



Online 百战天虫 新手指南



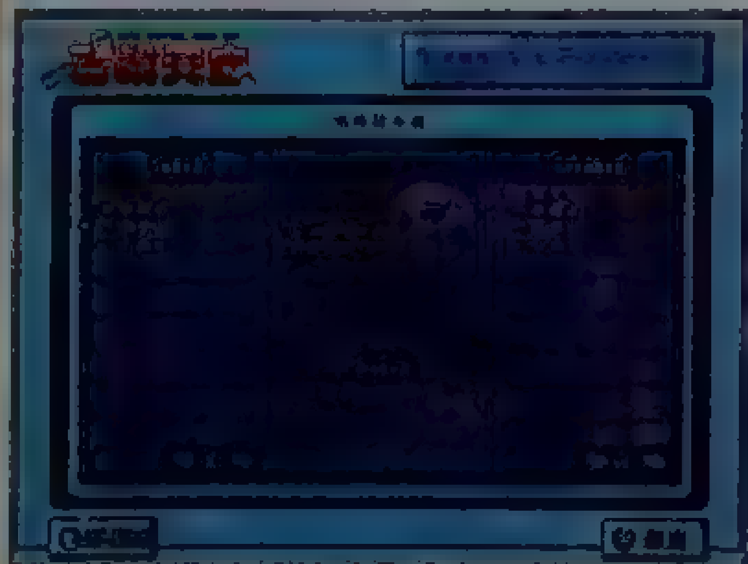
文/小到中节

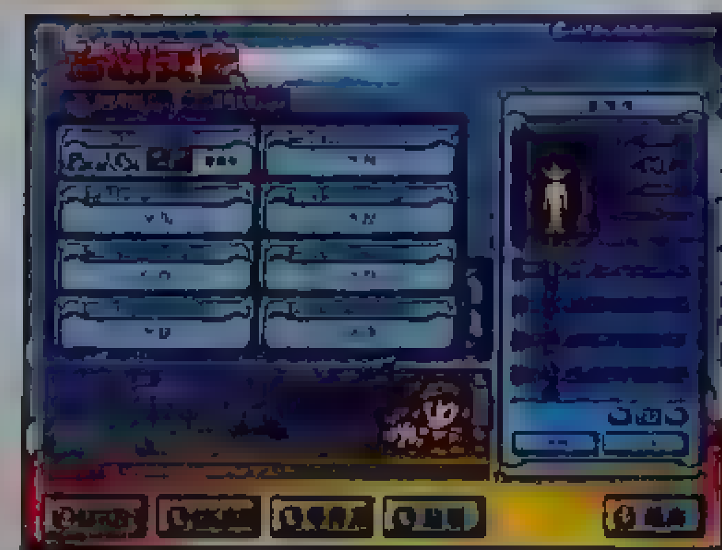
疯狂的虫子们回来了!它们时刻准备着战斗!对!这就是著名的回合制战略游戏——《Online 百战天虫》,Worms 系列的最新续作,由 TEAM17 制作开发并由亚联游戏签约引进。特别要提醒大家注意的是,这是 Online Game!虫虫们的战场已经转移到了网络里!它仍然融合着前作可爱的蚯蚓卡通造型、幽默诙谐的策略模式和充满童趣的游戏画面。为各位新老虫子们,提供了真正一决雌雄的空间,大家都准备好了吗?虫虫大战马上就要开始了!

一、登陆游戏

本次测试版的《Online 百战天虫》是 Ver1 87 版本,最多可同时支持 3 个人在同一台机子上进行同场比赛。点击 1P、2P、3P 输入 ID 帐号和密码可选单人或多人进行游戏,按 LOGIN 进行网络连接,如果没有帐号的可按新建 ID 申请注册。

网络连线成功后进入游戏服务器登陆画面。在这里有三组服务器,根据不同的玩法目前分为一般服务器、绳子专用服务器和特别服务器(全武器),玩家可根据自己的喜好和游戏水平进入,这样就不会发生老虫子欺负新虫子的事情了,不过在自由服务器里新老虫子的对决是不会有人管的。


登录界面


选择房间

进入服务器大厅,这里可以进入单机练习模式,创建房间、查看等待房间、设定游戏环境、交易大厅、聊天系统和寻人系统。单击设置按键进入游戏设置画面,在这里我们可以设置虫虫昵称(战斗中虫虫头上的名字),改变游戏的解析度,画面的明暗度,声音和音效的音量大小,还有在游戏提供的自定义键里修改快捷键的内容。

二、进入对战

1、单机练习模式

在模式设置窗口中,可设置虫子战斗数量(玩家所能控制的虫子数 1-4),物品模式以及选择游戏场景。

[物品] 这种模式中,可以选用所有的物品道具,包括很多超级物品。

[基本] 这种模式中可以使用多种物品,超级武器需要吃随机出现的箱子得到。

[炸弹] 这种模式中可使用无限制的超强火力武器,物品更多的是炸弹类型的,威力比较强大,虫子的生命值也会比较多。

[射击] 这种模式只能选择炸弹和大炮,武器不能平射只能在某个范围仰角内"吊"射敌人,对弹道、力度、风向等都有关系。

[传送] 这种模式中,你和对手上来都没有任何武器,但可以无限使用传送器,需要捡随即出现的武器箱子中的武器攻击对手。

[绳索] 这种模式中,可以无限次的使用绳子玩花样,需要用技巧利用绳子荡到对手身边,然后再给他致命一击。是个高手玩家的模式。

地图设定中有 24 幅造型各异的游戏场景可以选择,这些场景均为卡通风格,有复活节岛、古城堡、巨大的生日蛋糕、独木桥、地下洞穴等。一切设定完毕后就可以进入游戏了。

2、网络对战模式

进入网络对战模式有两种方式,一是创建房间等待其他玩家加入,二是在游戏大厅里搜索处于等待状态的房间加入。

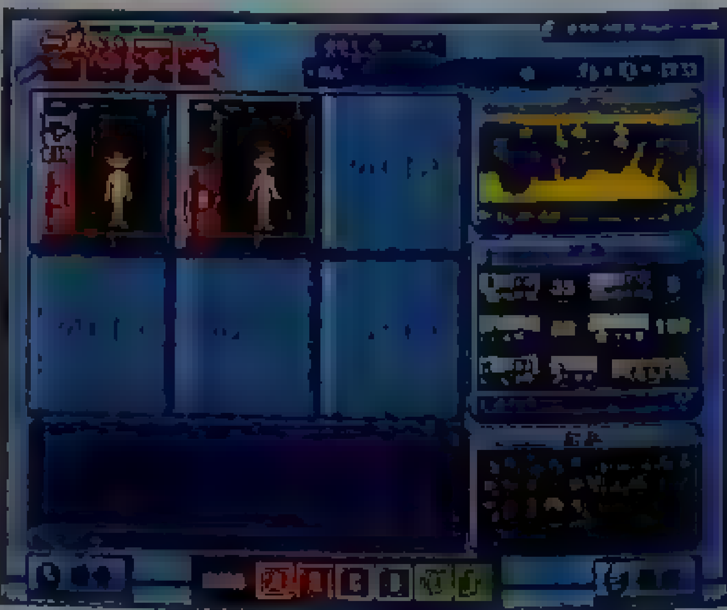
创建房间时,可以给房间起名、设置密码和限制进入玩家数量。游戏支持 2-6 人的战斗,每人控制 1-4 只虫。在每局游戏开始前,玩家可以投下赌注,虫子币或物品都可以压。进入房间,房主可以重新设定房间情报、玩家数量、虫子数量、选择游戏场景,还可以改变场景音乐以及游戏的对战模式,包括基本、炸弹、射击和传送,但在绳子专用服务器中就只有绳索一种模式。另外还有种类设定,其中包括转换时间(每次行动的时间)、意外时间(分)、风力、生命值、是否有地雷油桶和绳子的长短。

作为加入房间的队员,共有 A、B、C、D、E、F 六队可选,每个队员进入房间后都有 10 秒钟的准备,超出 10 秒未进入准备状态会被踢出房间。当队员准备好以后房主可按开始键进入游戏。

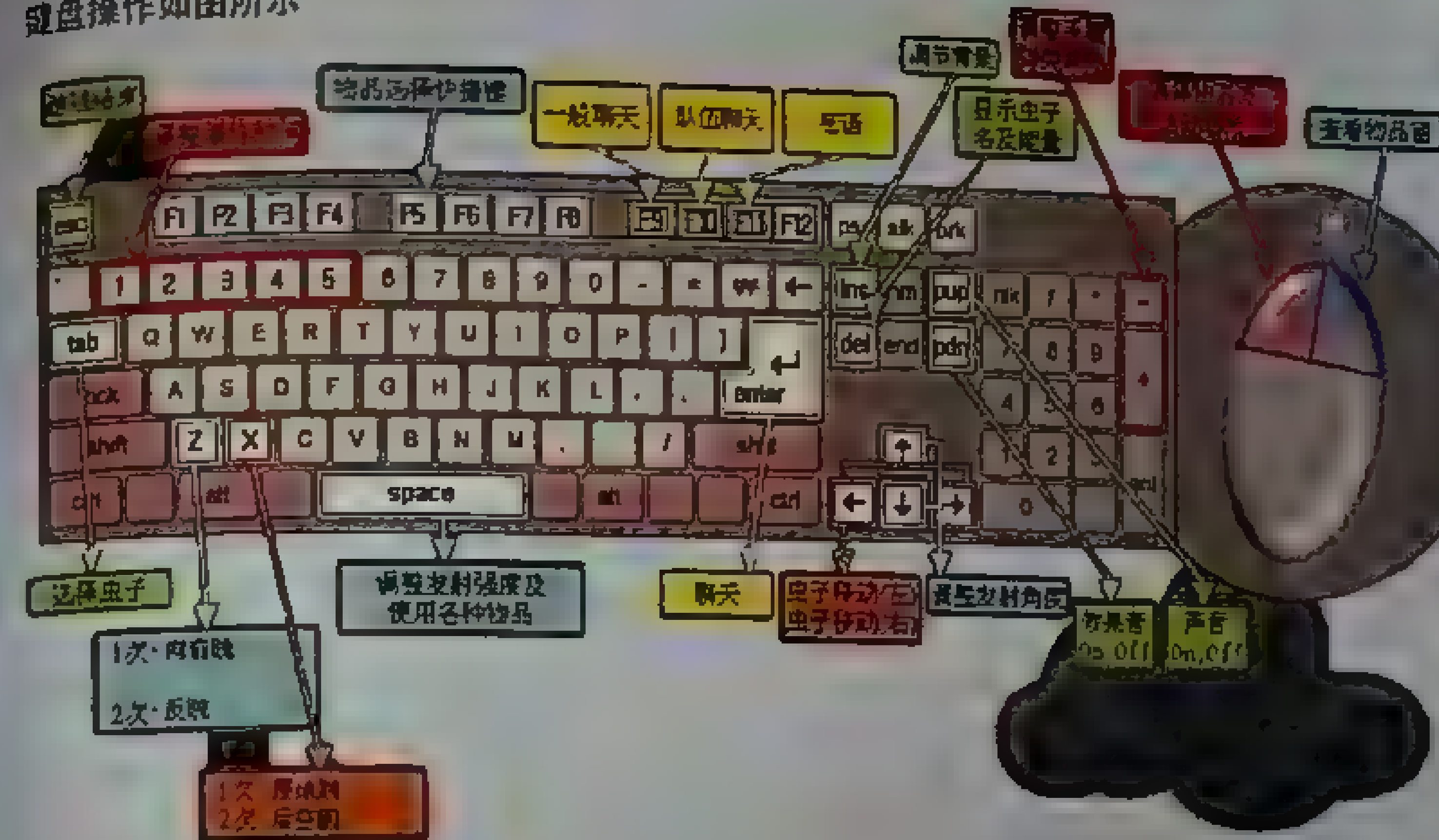
三、熟悉操作

命令:

1. 察看聊天指令语:/? or /h
2. 踢出房间:/out 对方 ID
3. 发送密语:/to 对方 ID 短信
4. 解除耳塞模式:/mt 对方 ID or /mute 对方 ID
5. 耳塞列表:/mutelist or /ml
6. 寻找房间:/go 房号
7. 关闭聊天窗口:/c or /clear


作战室界面

键盘操作如图所示



四、聊天功能

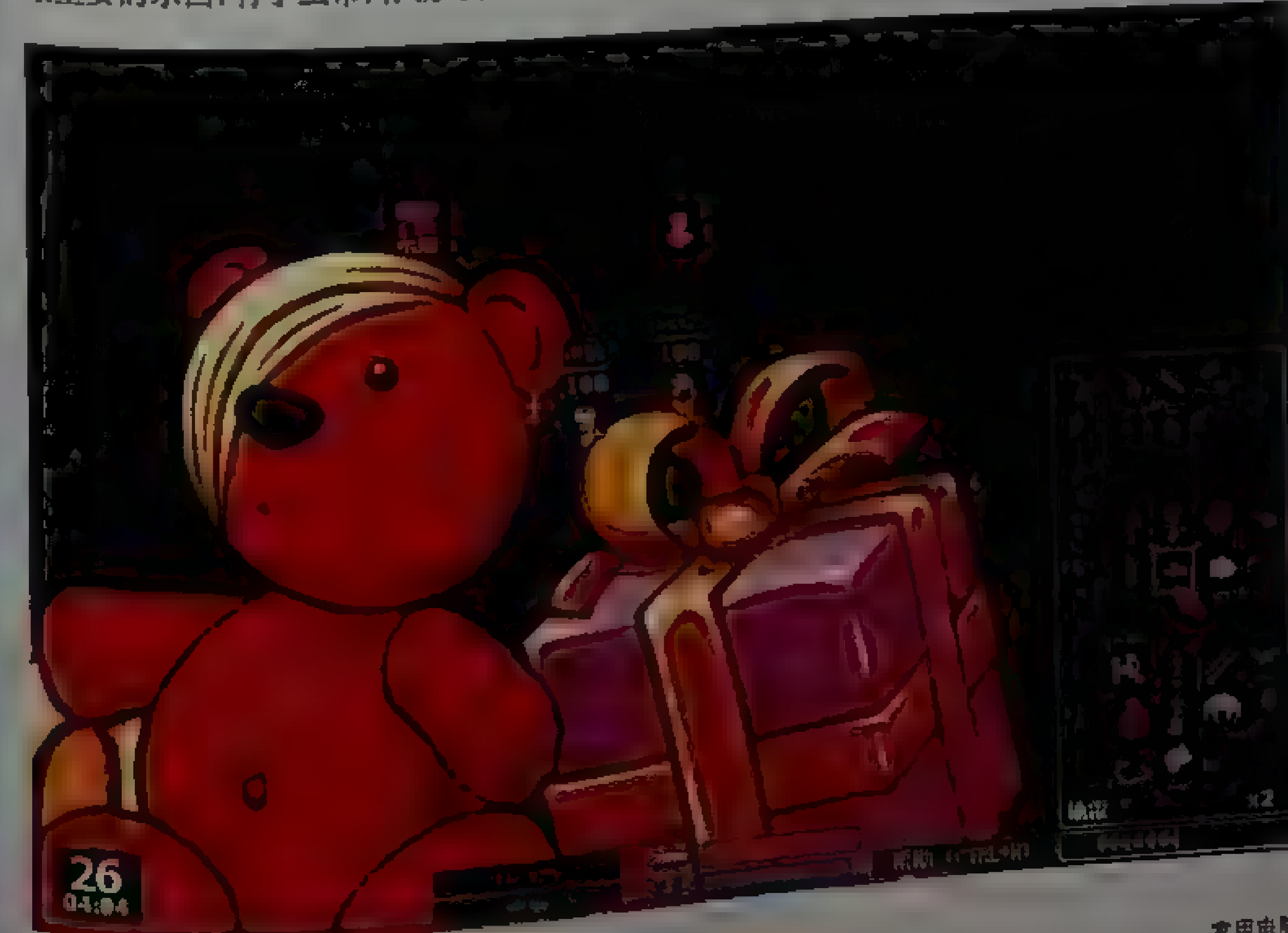
《ONLINE 百战天虫》这款游戏提供了非常完善的聊天系统和寻人系统,玩家可以在游戏大厅、交易大厅甚至游戏当中随时随地和其他人进行交流。聊天的方式有两种,一般聊天所发布的信息是可以被其他玩家看到的,密语则是不被公开的只有你和好友可见。利用寻人系统可以很方便的找到你的虫友,通过游戏大厅玩家情报里的寻找功能,在弹出的寻找玩家窗口内输入朋友的虫虫帐号就可以找到他。

五、AVATAR 系统

作为《ONLINE 百战天虫》又一大特点,在进入游戏大厅里可以通过玩家情报窗口看到人物信息,是不是一贫如洗?竟然只穿着内衣~(女孩子要脸红了^_^),而且等级才是小虫子!什么时候才能到达神龙级啊?那可是虫虫排行榜前六名!不过目前最主要的是要换个行头,总不能天天裸奔吧。虫子币!对!那是虫虫世界里最重要的东西,有了虫币,你就可以在商店购买各种物品,这其中包括各式各样的服饰,可爱的宠物小绵羊,甚至连人物身后的背景图也可以更换,当作礼品送给朋友也不错哦!在每次开战前,玩家都要投下赌注,压的多赚的多压的少赔的少,这也是挣虫子币的主要途径。战斗胜利后你可以得到相应的经验值和虫子币,失败的话……等着倾家荡产吧!游戏专门为那些热忠于做买卖的玩家开设了交易大厅,供玩家们互相交流和交易各种物品。

《ONLINE 百战天虫》在游戏画面、背景音乐音效和配音以及角色动作上,不仅继承了前作的优点,更融入了目前十分流行的网络对战元素,可爱滑稽的造型、搞笑幽默的战斗、种类繁多的武器和攻击方式、多用户的参与方式,都为玩家营造了一个比较轻松愉快的游戏环境,笔者基本上是笑着玩过来的。

目前这款游戏还在测试中,除了修改各方面的 BUG,还将对游戏中不够人性化,不方便的地方进行修改,使其更适合中国玩家的口味,相信正式版面市时,大家会玩得更开心。■



苹果派 初识职业



不记得第一次知道《苹果派》这个游戏是什么时候了，总之是被它个性十足的名字吸引，于是产生了试试看的冲动。最初的感受是画面很简朴，在一些细节的处理上也下了功夫，比如下雨的时候，雨点落在地上会先扩大再慢慢消失，落在水面上会有一圈一圈的涟漪。这样精致的处理，不消说2D了在3D中也是不多见的。而且它还有令人期待的"可视聊天"系统(妖们怕了吧，呵呵)，新颖的"变身系统"等等。最叫人心动的是他有着远非其它即时战斗类游戏所能比的丰富的职业体系。在最大的限度上虚拟现实，真正体现出与人互动其乐无穷的网络真谛。



在《苹果派》中，不到15级是不能就职的，15级后先要登记成国民，然后可以选择担任该国的8种职业：医生、铁匠、刻印师、炼金术师、锻造师、执政官、律师和小偷。

医生主要是治疗各种不良状态的，如感冒、麻疹、贫血、头疼等等，这些病全是从怪物身上传染来的。你一定看见过有的人通体碧绿像青蛙一样吧，那就是病了，需要医疗。铁匠的主要工作就是修修补补，你心爱的武器耐久快没了怎么办？找铁匠修吧！另外铁匠还多了一个技能，就是把金属类的特殊材料加到武器上，增加武器的攻击等属性，记住只能加金属类的哦，加宝石就是刻印师的工作了。刻印师可以把宝石镶嵌在戒指、项链上面。在游戏中，根据水、火、风3种相生相克的属性关系，怪物、人物以及道具都会有一定的生克关系，并且这种关系是一直存在的不因为人物级别职业的影响而减弱，只是在等级相差悬殊的时候加成作用不是很明显。只有戒指、项链、耳环和手镯这4种物品可以增加人物的属性，而要把属性卷轴加在这4个物品上，则要靠刻印师的帮助。说到宝石啊拱垂金属啊什么的，有的朋友可能要问了，怎么得到啊？一般来说初级的是打怪掉的，在高级的就要靠合成提炼了，这项工作是由炼金术师来完成，他的工作就是把初级材料加工成高级的。至于锻造师就是把一个装备通过技能转化成另一个装备，提高各项数值。当然是同种类的，你不是想种人豆收茄子吧？接下来的3个职业因为没做过，所以只能简单描述一下。执政官主要技能是查看玩家的犯罪指数和抓捕犯罪数值高的玩家并将其投入监狱；律师主要作用是帮助玩家降低犯罪指数，主要技能使用成功后玩家的犯罪指数会下降；小偷可以偷去其他玩家物品栏里的钱，也可以偷物品。

补充一点，和职业技能有关的两个值，一是能力值，二是犯罪指数。职业者有一个能力值(JP)在使用技能时会看见，每使用一次技能都相应的减少(消耗)，但是不使用技能时会慢慢恢复。犯罪指数(CR)是随着玩家说不文明语言，PK玩家的次数(人数)而增加的，小偷除了以上两点外还会每成功偷取一次，CR就会增加。CR增加后执政官就可以使用相应技能把你抓进监狱。CR值减少的办法有3种，一是律师使用技能帮你消除，二是被抓进监狱中靠坐牢时间来减少，三是打特定的怪物会随机的减少一些。

什么，不知道怎么就职？倒~全是我的错，好我继续说说就职的步骤：先在图书馆购买需要的职业执照，然后拿着执照去法院登记备案。登记之后，就生成基本职业技术。为了学会更多的职业技术，可先去图书馆购买相关的职业技术书，然后拿着书去职业训练所学习。比如医师去医院学习，铁匠去铁匠所，律师到监狱，刻印师、炼金术师到加工所，检查官和小偷可在任何地方学习。办法是在相应建筑物里打开职业窗口(快捷键"Ctrl+J")，按Shift+点击要使用的技能之后按"OK"按钮(假如好几个技术都能用得着的时候，你就按住Ctrl键，然后再多点几次)。

职业成功率跟你的状态有很大关系，其中魔法值占据的比率更高一点。根据你的状态的不同，你的职业成功率也会有所变动，级别低的用户有可能因为状态好，所以在职业成功率方面比级别高的还要好。■


帮助菜单第7页有详细的就职说明


在新手村可以打周围的小妖升级

职业许可证和能力值

证书	名称	能力值：力量	敏捷	精神力	智力	体质	等级	说明
	铁匠	3	3	3	3	3	15	对各种金属和宝石等进行合金或修理。延长道具的使用时间及提高其攻击力等能力值
	执政官	3	3	3	3	3	15	可以把犯罪数值高的家伙，直接带到监狱。
	医师	3	3	3	3	3	15	可以治疗患有各种疾病的人。
	刻印师	3	3	3	3	3	15	把宝石和各种道具镶嵌起来，提高其防御力和攻击力。
	律师	[illegible]	3	3	3	3	15	可以为关在监狱里的人进行辩护，为其减刑，还可以救出杀人犯。跟现实生活当中的律师差不多。
	炼金术师	3	3	3	3	3	15	可以把宝石类的东西，加工提炼成更好的宝石。

跟职业有关的书籍和物品

职业	书	图标	名称	等级	说明
铁匠			修理	基本 获得	有修理攻击和防御物品的权利。
			合金	19	把各种 item 和金属整和起来的能力。
检察官			拘捕	19	有[illegible]进行 PK 的犯人的权利。
			调查	基本 获得	有调查 PK 犯人的权利。
医师			阵痛治疗术	19	只有拿到所有的医疗书才能对症下药。
			抗生素治疗术	基本获得	
			疫苗术	17	
			神经 治疗术	17	
			营养 术	基本获得	
			疗毒术	基本获得	
刻印师			炼金技术	基本获得	把宝石的各种神秘的特性附加到物品上。
律师			辩护	19	成功率很低，但是一旦成功就可以一次减很多的犯罪指数。
			替辩	基本获得	技能使用成功后玩家的犯罪指数会下降，不过降的很少。
炼金术师			组合术	15	把一般宝石组合升级。
小偷			迷惑	15	偷对方的钱。
			贪婪	17	偷对方的物品。

魔剑 我爱我家



我爱我家，这不是肥皂剧的名字，因为我找不到合适的词汇来形容我在《魔剑》里建设的这个城市，我只想叫它家，我在虚拟世界里的家，而且，我爱我家！

严格的说这个家并不是我一个人的，这里的一草一木都浸透着家人的汗水甚至鲜血，我还记得那天起城墙的时候，几乎所有的家人都来了，他们跑前跑后，争执着一些什么。

“再向外一点，我要在这里盖个别墅！”

“不行了，再向外就要再花160万了！我没钱了！”

“等我去再买一叠城墙契约。等我啊！”

……

“谁给我个草房！我要养狼狗！”

“我有一个！你放外围吧”

“生命树能支援到吗？”

“你给工会交税估计就能得到支援，嘿嘿”

“收他100%税收，叫你放狗咬我！”

PK中……



或者这是你不可理解的，这是哪里？这是怎样的家园？或者你有兴趣，跟我去看看我们的家，那个我们建设在魔剑中的城市“兰森德尔王城”。

我们原本没有家，或者说当我们辗转过很多游戏后才懊恼的发现，泡菜的酸味足以毁坏我们心中那清新的家的感觉。而当我们来到《魔剑》之后，我们是那么羡慕别人的家，那些雄伟的建筑、厚实的城墙、忙碌的铁匠房，甚至还有自己的卫队……就是这里了，我们暗自期盼着可以在这里建设我们的家园。

没有多余的账号就求爷爷告奶奶的要，没有闲暇就挤出吃饭的时间上线打钱，几个人共用一个账号，就这样几乎疯狂的努力着。为了尸体上的50W飞奔30分钟也要把钱拿回来，为了会员要的装备可以连续几天在线杀怪。久违的那种凝聚力在这里汇合，大家只有一个目标，那就是尽快的拥有自己的家。

当朋友告诉我已经买了生命树的种子时，我的心情格外激动。我以最快的速度开50级大号去买了工会宪章，成立工会、确立名称、订立体制、工会标志……一气呵成。早在半个月前就无数次的查阅资料咨询过N多的前辈，梦里也做过无数次这样的开城之梦……

建设用地是早就选好了的，以前打怪很讨厌长途跋涉，所以大家都希望可以选个地利人和的地方。地址也是会员们不辞辛劳的到处探险，死了无数次，跑了无数的路，对各地的地势、怪物分布、是否适合防守等等都做了了解之后，才一致通过的。最好的地方当然轮不到我们，湖心岛、金字塔边缘，这些圣地早被占了个干净，但功夫不负苦心人，我们还是找了个有大量三星怪又有两面环水的地方。在线的会员都来了，终究这是我们的第一个城市，安静庄重的气氛飘荡在四周，大家都不说话但我知道都有兴奋写在脸上。

双击生命树契约，种植！一棵小小的生命树就呈现在我们面前，周围景色因为生命树的诞生而剧烈的改变，凹凸不平的地面瞬间平整，杂七杂八的树木也瞬间消失。大家发出一阵欢呼，更有人高兴的跳起舞来，我没时间去庆祝，急忙按照程序放置符石法师、旅馆、建筑大师、兵营等等一系列建筑。等我忙完这些，我们的生命树已经长大，听说生命树是很花钱的东东，于是我把身上所有的钱都放在保险箱里，50W应该够他支撑一段时间了……

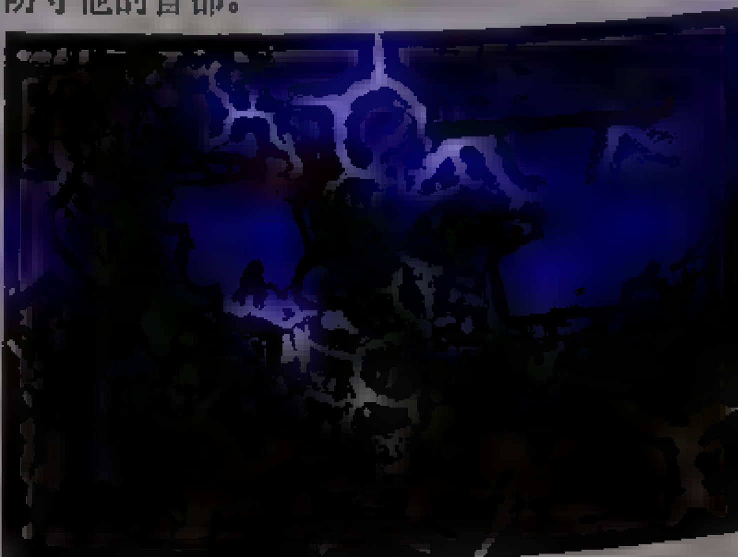
此后的日子里，会员自发的买来各种类型的建材和训练师，还有人买来小房子将家也安放在这里，看到更多的人在这个还不大的城市里得到了帮助，我感到很欣慰，但是，这种情形没有持续多久，我们就陷入尴尬的境地，经济危机来临了。

首先告急的是7级卫队，要让这些NPC24小时巡逻在城市里，就必须付给他们工钱。可此时大家正在利用城市里的训练师完成每个人的升级计划，资金的花费正是最高峰时期。初期建设的摊子铺得也过大，城墙方面就投资了2000万，铁匠铺的武器也是按不限量的90%价格回收，结果积压了一堆，而工会树因为缺钱也面临着死亡的危险。主干会员一天到晚的打钱来支撑这个城市每天的花消但依旧捉襟见肘，我们没有想到魔剑的世界里经济是如此的残酷，如同一个贫穷而弱小的国家一样连说话都没有底气。

“终止支持非公用建筑，收缩城市范围，除了7级训练师和铁匠车间一概停止运转，只保留2队卫队巡逻，其余的全部解雇……”我无奈的下了这样的命令，我不想看到我的城市在某天突然从这个世界上消失。

会员们很多不理解，但都默默的执行着命令，外交部和训练营被紧急命令招收新人员。陆续的人渐渐多了起来，城市的支出和收入基本持平，而这段时间核心人员累计的资金几乎是个天文数字了，当我宣布重新开放生命树对所有建筑的支持并开始建设第二个城市的时候，我能看到的只有欢呼，欢呼……

早在UO的时代我就认识他，而今他的国家面临着一场战争，今天我要决定是否在这个时候站在他的一边。我们在QQ里谈了很久，心底里征服的火焰熊熊燃烧，最后我答应他协同防守他的首都。





所有的战斗精英都集合在工会大厅里，40名勇士将奔赴远方的战场，他们没有一丝恐惧，更没有莫名的兴奋，他们就那样整齐的站立着，一言不发，我知道我没有选错，他们都是真正的战士。门外是后勤部队忙着预备战时装备，牧师们就地休息以养精蓄锐，他们将负责整个战场上一切医治活动。

平时练功配合默契的自行选择组成小队，战士在外围，内侧是射手，再内侧是法师，整个队伍的核心就是那些牧师。希望这样的布局是合理的，我心里暗自祈祷。

“出发！”通过狭长的时空隧道，很快我们就到达了协防的首都，外面漫天飞来冒火的石头，城墙在这样的攻击面前颤抖着。我没有找他说话，我相信他此时一定很忙，其实一切已经约定，我们并不直接参与城防，我们的目标就是对手的攻城帐篷和他们放置的毒药之环。

做为奇袭队伍，很多时候就是一支敢死队，因为若是时机掌握的稍有差池就等于羊入虎口。我们要耐心的等待，等到对手无力进攻甚至乏力防守之时，给予雷霆一击。我没有胜算，但我不能失败，失败就意味着再也不能组织有效的奇袭，对方会有防备，会分派人手四处侦察。

远处的黑凤凰发来信号，对手又开始了新一轮的进攻。黑凤凰曾经成功的刺杀过一个工会的首脑并全身而退，此时他隐身在对手的营帐附近传回他们的动向和人员分布。

“只有16个人在营帐附近，其中有4个是刚复活的，我还活着：）”

“有两个人带着一个投石机上去了，还有14个人，他们进攻的很顺手，城墙快支持不住了……我还活着。”

若他死了就意味着他们发现了偷窥者，那我们就不用再战了，而此时正是敌人防守力量最弱的时候。我拔出剑，在工会频道里发出了进攻的指令。

这些曾经浴血在UO里、龙族里、传奇里、天堂里的战士们，没有任何多余的动作，人马牧师立刻使用团体快跑的魔法为每个人赐予祝福，诗人唱起勇气之歌，法师陆续预备好飞翔，40名战士从大队里分离出来，向敌人的营帐飞奔而去。

“第一时间拆掉帐篷！不计代价！”只有拆掉帐篷才能让死去的敌人不在此地复活，这样我们的压力才能越来越小。

进攻是顺利的，几乎没花什么力气，原本守卫帐篷的人直接被法师远程杀掉，没被锁定的人匆忙向城市方向跑去，而瞬间我们也面临着对方大规模的反扑，投石机还没有拉过来，为了防止被对方发现我们不得不将这些庞然大物拉的很远，没有重武器的协助摧毁帐篷的进度并不让人满意，而小地图上已经开始集结大量的黄点，一场撕杀在所难免。

“环绕阵型！射手预备！”我只有争取尽量多的时间才能等到城里支援，但是，他们会来吗？我不知道，我只有默默的祈祷。

外围的战士开始发出惨叫，射手们发疯的射着箭，法师不顾对方的箭雨飞上了天，在队形前面用雷电组成了一道死亡区域。但是没有被彻底摧毁的帐篷很快带来了麻烦，无数被杀的对手在那里复活，他们迅速的散开在我们身后，很快的我们陷入被包围圈。法师已经没有法力来延续封锁，而牧师也一样精疲力竭，绝望……

远远的十数枚投石机的炮弹呼啸着飞了过来，帐篷在强大的冲击面前轰然倒塌……

“老大！我的石头来得及时吧；）”频道里露出了Twelve很痞气的笑脸，而我却没有时间回答他，帐篷的摧毁的确让我们减少了很多压力，但是此时我身边只有不到十个人……

当我穿过魂魄通道重生在生命树下的时候，队伍又显得那么整齐，好象刚刚的惨烈场面从未曾发生，对手已经退却，我们的坚持为城里的人赢得了时间，完成了一次很漂亮的围歼，虽然我的队伍里只有2个人生还，但是我还是很庆幸并且欣慰……

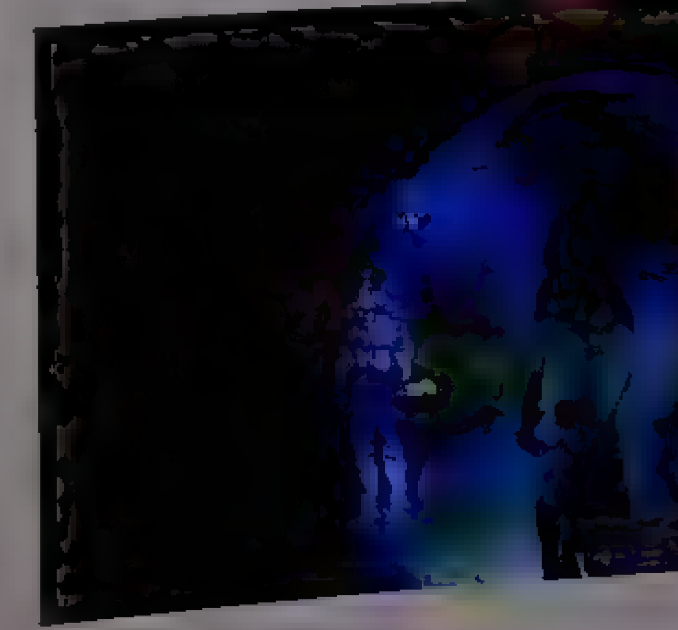
“谢谢你的帮忙，否则我们真的守不住；）”

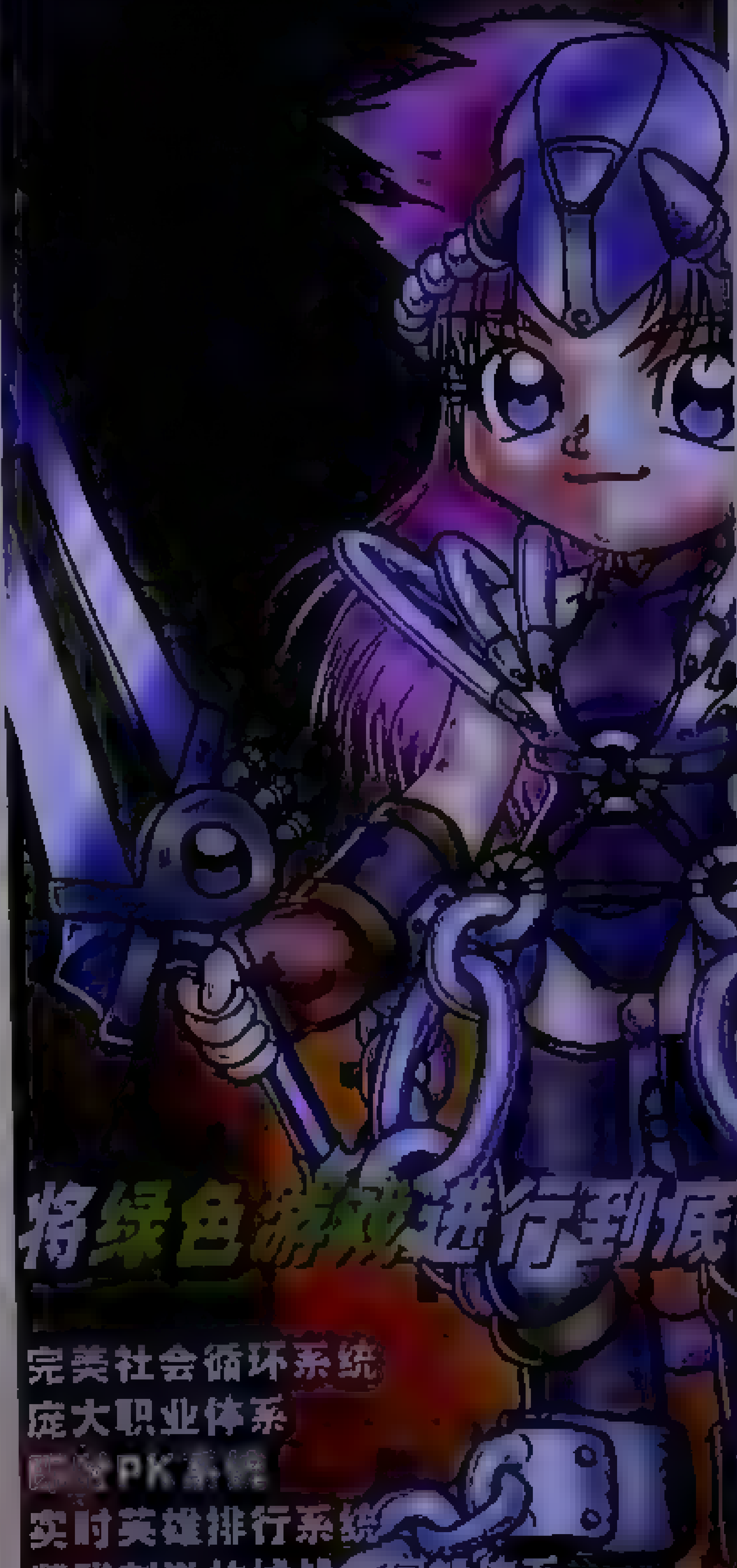
“不用谢，要谢就谢他们吧。”我的手指指向那整齐队列的人群。

“告急！城市外围有敌人的攻城帐篷！”内务部长用专用频道报告着他得到的消息。

“全体集合！我们回家！”

我不知道会是怎样的一场战争在等着我和我的勇士们，但是我知道所有的人都有一个信念，那就是永不放弃我们自己的家……因为我相信他们的心里都有这四个字“我爱我家”。■





幻灵 前世今生



幻灵游侠 MONSTER&ME II

文/寒月

从今起你就是幻灵七大天神之一：尚武天神。希望你善用力量，维护三界平衡。”幻灵天帝的声音在慕容飞耳边回荡。

他握了握手中的真武剑，架起只有天神才拥有的七彩祥云，踏上了人间返途。耳边呼啸着风声，大地已渐透云彩跃入眼帘。仙气笼罩着的山峰正是仙界出入口：武当山。念动真言让自己缓缓落在将军碑谷的华山脚下。人间依然是这个样子。慕容飞望着华山来往人群笑了。想来妻子正应在家中等待，一股爱意油然而生。

忽然，一丝魔气在背后燃起。他用心语对背后魔气传来的方向发出：阁下，此处杂人过多，若有事情商酌，十里外明月桥见。传音一过，杀气渐弱，向明月桥闪去。慕容飞不敢怠慢，施展轻功飞奔而去。明月桥空空如也，但整个桥上充满极强的魔气。慕容飞眼珠微转运起内功用心语四处传音：阁下魔性如此之强想必乃魔道高人，既然有事何不现身一见？话音未落，一道红光一闪，一位红衣蒙面人站到了慕容飞的面前。慕容飞心里一颤，马上又冷静下来。

他微微一笑：“原来是掌管魔界大门的地狱守护使者，看来我慕容飞真有面子，能容得魔圣派地狱守护使者来见我。哈哈……”

“魔尊有令，请尚武天神到魔宫一聚，有要事商量。”蒙面人并不多说话。

慕容飞把剑晃晃：“要是不去呢？”

蒙面人没有发怒，从身上取出一样东西轻轻一挥向慕容飞抛过来。

慕容飞轻轻接住，目光落处神情骤变：一条金色项链。正是慕容飞离家准备到天界迎接天神考验时送给妻子的。

“现在尚武天神可否移驾魔宫？”蒙面人冷冷说道。

慕容飞咬牙握了握手中的剑：“好，我跟你走。”

魔界地狱果然恐怖，四处刀山血海，魔性极强。定力不足之人踏入此地必被魔性入侵，堕落魔道。

“天神请。”蒙面人将慕容飞带到了一扇大门前，“魔尊就在里面，请进，鄙人告退。”

话音刚落，那人就消失了，动作之快，实在令人惊叹。

慕容飞心道：“魔界之人果然不容谣传，功力已到如此地步。不过魔尊为一道之主，想来不会对我妻子如何，但依然要小心。”

推开大门，一阵魔雾迎面扑来。慕容飞定睛一看，魔界四大魔神，八位阿修罗和十六夜叉手持怪异兵器站为四排，冷冷地注视着慕容飞。面对如此杀气，慕容飞镇定地一步步走向坐在正中央的魔尊。就在即将靠近王座时，四大魔神挡在了慕容飞的前面。

“对尚武天神不得无理！”魔尊喝道。四大魔神听到号令后立刻闪开。魔尊阴笑着对慕容飞笑道：“冒昧请尚武天神光临寒舍，魔宫真是四壁生辉啊。”

“魔尊，多说无益，马上将我妻子放出来。”慕容飞喝道。

“哎，本座不过请尊夫人坐坐，何必这么大火呢？阿修罗王，请尚武夫人。”

为首的阿修罗领命将一名少女带了出来。少女长发垂肩，有沉鱼落雁之容，但双眼魔光四射。与她与慕容飞对视时，慕容飞大吃一惊！他根本无法想到这就是曾经与她在栖月谷双修双飞的妻子：水若冰。！

“魔尊，你将我妻子怎样了？”慕容飞怒火中烧。

“尚武天神不要那么急，她只不过是吃了我们魔道的六冥烈火丹，现在归我魔道罢了。”

“畜生！”慕容飞怒吼一声！

魔尊仰天大笑：“慕容飞，我尊你为尚武天神是给你面子，只要你把真武剑双手奉上，我立刻将贵夫人放还人界。若不识抬举，哼！虽为天神但若要闯我魔界十八层地狱，也没那么容易！”

“放屁！”慕容飞怒喝，“真武剑是天界天神七大法宝之首，若落入你这种妖魔手中，必定危害苍生！我劝你立刻放我妻子，否则真武剑必定铲平魔道十八层地狱！”

“好狂的口气！八方鬼王，尊我魔旨，前后左右将这小子给我拿下！”魔尊魔性大发。

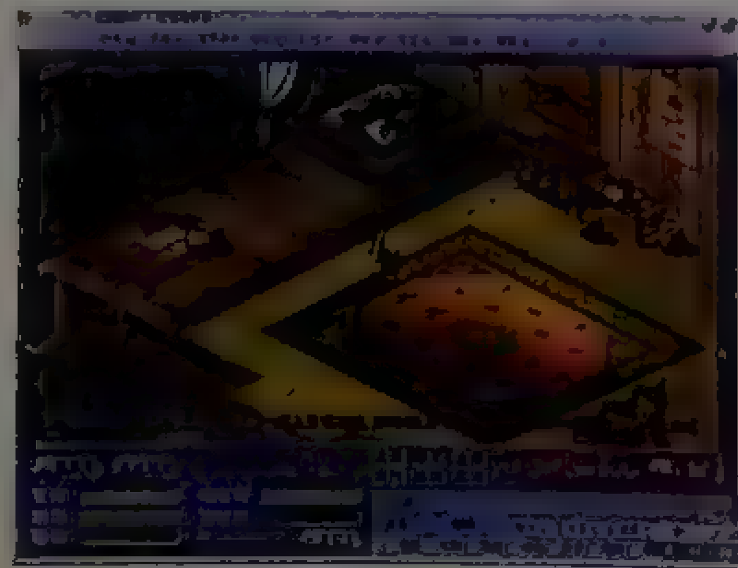
瞬间慕容飞的周围站上了八位阿修罗。慕容飞念动神咒，一道金光闪过八位阿修罗应声倒地，慕容飞猛一转头，冷冷地望着魔尊。

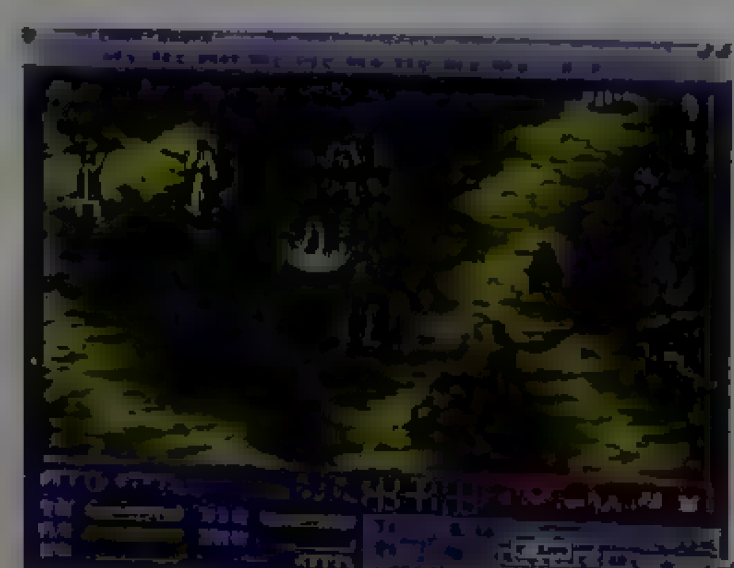
魔尊先一愣，继而哈哈大笑起来。笑毕指着慕容飞道：“尚武天神果然不同一般天界小仙，竟能在瞬间将我八位阿修罗打败，实在令人佩服。不过我幻变魔尊的手下可不是那么轻易能打败的。四大护法给我将他拿下！”

魔道四大魔神听到魔尊指令，立刻站到慕容飞前后左右四个方位，对慕容飞施展天魔乱阵大法。慕容飞在天界曾听天残子提到过魔道阵法，它必须要魔界四大魔神才可以发动。一旦发动，不将四大魔神打倒根本无法出阵。而若在阵中时间过长，再强定力的人也会渐渐控制不住心魔扰乱而迷失本性堕落魔道。

他冷冷一笑：“早闻魔尊手下四大魔神法力高强，今日 一见果然不同凡响。但这雕虫小技在我慕容飞面前根本不起什么作用！”

他双腿盘膝而坐，将真武剑放在地上，双手合十，念起神咒，抵御魔性入侵。魔尊见慕容飞定性极强，于是运起魔力将自己内功输在四大魔神身上。四大魔神阵法渐强，慕容飞见形势不利，一声怒吼腾空而起，拔出真武剑，施展真武剑法。顿时魔宫四震，两道顶梁大柱出现裂纹。双方再如此持续下去，整个魔宫就会崩塌。四大魔神见状只得收起阵法，站于魔尊两旁。







忽然，魔尊扣住慕容飞妻子的脉门狠狠地对慕容飞说：“小子，你若再不将真武剑乖乖奉上，我就让她死在你面前。”

慕容飞大惊失色，但看妻子却仍旧面无表情。他心里暗道魔界六冥烈火丹果然厉害，能够如此控制人心志。他想救爱妻，但又不能将真武剑交于魔尊手中，心中十分矛盾。

“我数三声，若你不交出真武剑，我就要她的命！一……”魔尊左手略一用力，水若冰的脸上立刻显现出一丝痛苦状。

“二！”魔尊又喝一声。

正在魔尊将要喊出第三生的时候，水若冰忽然清醒了一般，对慕容飞大喊：“相公，不要将剑给它！”

慕容飞面露喜色：“若冰，你终于苏醒过来了！”

水若冰高兴地点点头，魔尊大怒，心道：“糟糕，她的灵力竟然如此之强，原本十二时辰的药效，仅仅八个时辰就消退。这种人不能由她留在世上，否则将成为第二个慕容飞！”

魔尊想到这里，大喊一声：“慕容飞，你给不给我真武剑？”

水若冰高声喊道：“相公，真武剑乃尚武天神守护之剑，此剑一落，三界有乱，天魔当道，人间生灵必将涂炭。不要管我，相公，灭魔卫道是尚武天神的职责！快！”

慕容飞倒退几步，双手抱头跪在地上：“不，我不能眼睁睁看爱人死在面前，不！好，魔尊，我答应你，你放了我妻子……”

“哈哈哈哈哈哈……”魔尊狂笑，“自古英雄难过美人关，看来历经百千劫难修成的尚武天神也要屈服我手下，哈哈哈哈……”

慕容飞望着狂笑的魔尊和一脸泪痕的爱人，握着拳头的左手滋出点点鲜血。

猛然间，水若冰趁魔尊一不留神，甩开魔尊的手，向慕容飞冲来。慕容飞大喜，急忙接应。魔尊脑羞成怒，飞身跃起，一掌打在水若冰的背心。

“啊……”一口鲜血从水若冰的口中喷出。“相……”第二个“公”字，再也没有喊出来。

“魔尊，我要你命！”慕容飞近似发狂地挥动着真武剑，道道剑光飞向魔尊。魔尊不想真武剑竟如此厉害，急忙欲逃。说时迟，那时快，慕容飞一道剑光将真武剑插进魔尊背后，随着声声惨叫，魔尊化为一滩血水。魔宫大殿由于受到真武剑气侵袭即将崩塌。

“若冰……你坚持一下……我带你出地狱……我们回栖月谷……我们继续唱歌……我们一起练剑……你挺住……啊!!!”慕容飞架起真武剑，施展御剑术飞出十八层地狱……

栖月谷，月光朦胧，细雨绵绵。

一座墓碑正立在对着月亮的方向，上书：慕容飞爱妻水若冰之墓。旁批：夫慕容飞立。

慕容飞跪在墓前，久久不起。

“英雄百年，不过一堆白骨，纵使千般真情，仍将灰飞烟灭，尚武天神不必过分伤悲。”一个苍老的声音在慕容飞的背后响起。

慕容飞转过头，原来是天界抚月仙长。他点点头表示敬意后，又转过身去。

“若冰……是为夫不好……是为夫不好……”慕容飞发疯似的用拳头捶打着地面，地上沾下了斑斑血迹。

“唉，虽然你位列天界七大天神，但情字这关依然无法通过。”抚月仙长叹道。

“我只要若冰活过来……我只要和若冰在一起……什么天界天神？什么真武圣剑？都没有我的若冰重要！若冰……”慕容飞喃喃自语。

“既然如此，贫道有个办法能让你重新与尊夫人在一起，从新建立姻缘。但你必须以你的一切，包括生命来交换！”抚月仙长道。

“我的一切，包括我的生命？”慕容飞一惊！

“是！你考虑清楚。”抚月仙长肯定地说道。

“你是说……”慕容飞忽然想到了什么，而此刻抚月仙长笑而不语，仿佛猜到了慕容飞的心思。

“好，我知道该怎么做了。”慕容飞坚定地答道。他伸出右手，露出手腕，左手手指轻轻在腕上一划，鲜血立刻涌了出来，滴到栖月谷的山谷中，渐渐地，慕容飞的意识开始模糊，他仿佛又看到自己与自己的妻子在栖月谷双休双飞，同修剑术……

十八年后……

一位少年剑客手持长剑，来到怨灵洞口。把守洞口的山贼一见他的样子，便满脸堆笑：“慕容少侠，您来了？是要过山谷吗？请。”

被称为慕容少侠的少年笑了笑，走进了山谷。他登上台阶，忽见一女子在观月台上舞剑，长发飘散，轻纱飞舞。那少年被女子吸引，心中一动，拔剑上台与那女子共舞。只见仙鹤随之轻舞，彩云亦落落飘飞。女子见这少年竟能与自己双剑合壁至如此境界，心中也不由地对这少年产生了好感。



少时双剑舞毕，那少年笑道：“姑娘剑法果然厉害，在下佩服。”

女子也微微笑道：“公子过奖，公子剑法不在我之下，请问尊姓大名？”

那少年笑道：“不敢，在下复姓慕容，单名一个飞字，敢问小姐芳名？”

那女子莞尔一笑：“小女子水若冰。”

两人四目相对，久久相望。■

望闻问切看真点

XPC完全剖析

文 / 驱动之家

【前言——PC市场的两大对立】

PC市场长期以来存在着两大纷争：品牌机和兼容机。大多数PC购买者在付款之前都会在市场上狠逛一圈，最后才会决定投入那个“帮派”的门下。两者各自有什么优势呢？



品牌机市场：优秀的售后服务固然是很重要的一个方面，但品牌机漂亮的外观设计也会吸引不少人的目光。时尚的液晶显示器，附加多功能的机箱，整体颜色搭配得当，摆放在家里怎么看都好（图-01）。

品牌机当然也不是绣花枕头，漂亮的外观下是各具特色的实用设计。例如高主频CPU；无辐射的液晶显示器；机器上加装一个嵌入式操作系统，让你不开机也可以看VCD听CD；一键上网之类的小Case对刚接触PC机的用户都是很吸引人的卖点。

不过对水平高超的DIYer来说，这些“花俏”功能并不能让他们满意。而且因为牵扯到价格和售后服务等因素，品牌机配置大多显得不那么物有所值。更重要的是，因为品牌机是一个组合方案，你不能因为自己的要求来选择更换硬件产品。

个人电脑小型化和功能家电化似乎成了近年PC发展的趋势。虽然国外市场相关产品已屡见不鲜，但国内似乎还见不到什么动静。尽管有些厂商推出了例如液晶一体化PC，酷似笔记本的便携式PC等，但这些产品同时也染上了一些品牌机的弊病。他们往往使用性能不佳且安装有不能更换的集成显卡，这在游戏至上的DIYer面前是不可原谅的。



兼容机市场又是怎样一番风雨呢？随心所欲是对兼容机最好的描述。走进市场，嘈杂的柜台前一阵讨价还价，一套兼容机生意就做成了。价格随配置或高或低，配件由你所选，机器由老板组装，你就可以满心欢喜地抱回家了。情况如你所愿，运行飞快的显卡，满意的主板，频率合适的处理器……总之，对一个组装高手来说，硬件配置情况完全可以令你满意。但也可能会发现这样一个问题：总找不到一个最佳组合方案。铺天盖地的机箱似乎都一个模子里作出来的。和自己挑选的显示器放在一起，总有一种不搭配的感觉。你在找更有个性的方案？当然有，前提是你要有和国外发烧友一样的创意和动手能力（图-02）。个性化很吸引人的目光，不过这么个性的东西我可做不出来。

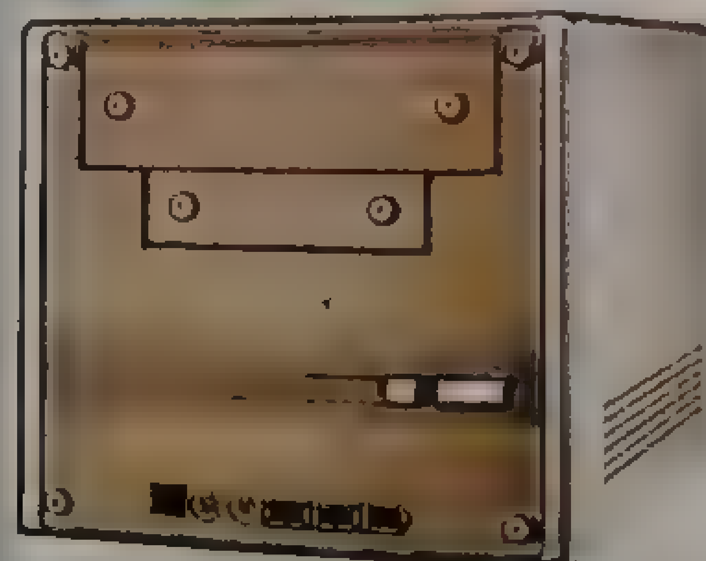
【DIY与品牌的组合】

看过品牌机和兼容机市场之后，有何看法？前者整体设计优秀，后者性能令人赞叹。唉！似乎二者是鱼与熊掌不可得兼。把兼容机和品牌机组合起来是个好主意。浩鑫想到而且也做到了。他们推出的电脑小而精致，内里又蕴涵能量，这就是XPC准系统（图-03）。

从IBM推出PC-AT/XT标准以来，机箱尺寸似乎就没有更小过——不管立式还是卧式。PC机不能更小的原因很简单，主板尺寸制约了它。硕大的主板装在机箱里，让人们很难想象这是21世纪的高科技产物。不过还好，从浩鑫XPC上我们看到了一点希望。PC发展趋势本该如此。

自己动手组装PC从来就是DIYer的乐趣。XPC制造商显然注意到了这点，否则它就和一个品牌机无异了。所以XPC被它的制造商称为准系统。事实确是这样，它的架构只包括机箱、主板、电源和散热器。剩下的部件需要你自己去市场采购并安装。因为只有当主动权握在DIYer手中时，组装出来的机器才能真正令自己满意。

评测室收到的浩鑫XPC型号为SB51G。采用Flex-ATX规格的845GE芯片组主板，支持超线程P4 CPU。虽然对一般家庭用户和商业用户来说，845GE集成的显卡完全可以满足需求，但浩鑫XPC仍保留有AGP插槽来应对显卡性能要求高的用户。所以这款主板除一个PCI插槽外还有一个AGP插槽以备升级。



如果你想深入了解845GE芯片组的性能，可以参阅我们以前的文章。

（http://hardware.mydrivers.com/page/ctdir1/2002,10,27,62,0.htm）





【拆开看看】

您一定急切地想知道XPC内部是什么样子。不过先别急，在拆开这个小家伙之前，让我们先来看一下它的全貌。这款XPC机箱尺寸为（长）300 mm×（宽）200 mm×（高）185 mm。和普通PC相比非常小巧，体积大约只有普通机箱的1/3。

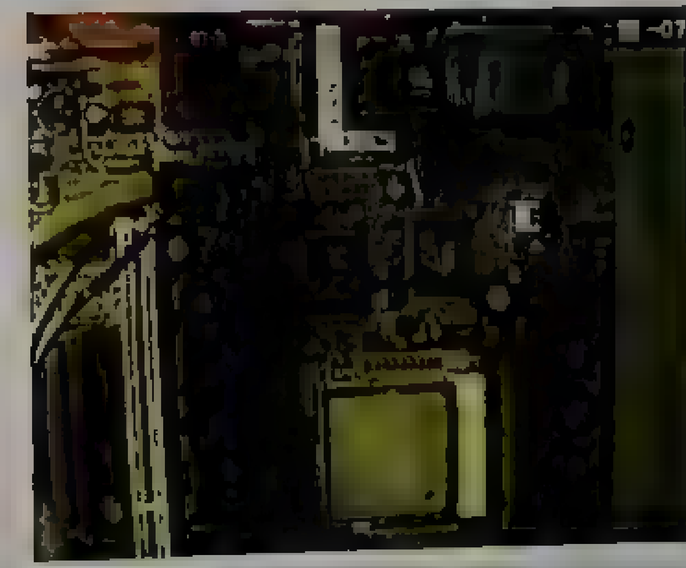
打开机箱，里面的主板尽管小巧，但合理的布局使部件排列井然有序。不必我们动手，所有连接处已接好了数据线（图-04）。

这款845GE芯片组的主板有两条内存插槽、一个PCI插槽和一个AGP插槽。再来看看这块主板的外部接口（图-05）。前面板上有2个USB 2.0接口，1个线性输出/耳机、1个麦克风、1个1394、1个S/PDIF输入。后面板包含2个串口、2个1394接口、2个USB 2.0接口、网卡和显示器输出接口（图-06）。哦，差点忘了，还有一个支持5.1声道的S/PDIF输出接口。

好了，看完之后请告诉我，组装一套功能全面的电脑，所有重要的组件，包括显示、音频、网络、USB、FireWire（IEEE1394）都已内建在主板上，如果您刚才还觉得主板仅有一条PCI槽不够用，现在是否还这样想呢？

让我们看看这些功能繁多的接口是怎么统一规划的（图-07）。主板集成VIA的VT6306芯片以支持IEEE 1394a功能，而10/100M自适应网卡则是通过Realtek 8100B网卡芯片来实现的（图-08）。Rd650的AC'97 CODEC芯片不用多介绍，5.1声道输出全靠它才能实现。比较难得的是，厂商在CODEC芯片旁加装了功放IC电路，这样用耳机听音乐也不会觉得音量小了。供电部分的用料蛮实在，想超频的玩家大可放心一试（图-09）。







驱动器托架是机箱架构很重要的部分。这里一共3层，可以安装软驱、光驱和硬盘。当然如果你认为软驱该淘汰，那么完全有理由安装两块硬盘。或者你可以选购浩鑫提供的软驱形式的6合1读卡器，不仅可以节省软驱的位置，而且可以使机器功能更强大（图-10）。

最吸引我们目光是里面的一套获得专利的热管I.C.E.（Integrated Cooling Engine）散热系统。这套系统配合机箱主动风扇，散热效率非常高。当然它的价格也非常昂贵，这也是我们在电脑市场见不到此类产品的原因（图-11）。

热管散热可以有效地将热从一端传导到另一端。管内有纤维和水，管壁抽成真空，一端贴近CPU，另一端远离。它的工作原理是：真空状态下，水沸点很低，如果管子一端加热，水就会蒸发，把热带到另一端。到另一端后，水冷却，再流回去，如此反复，热则不断被移动，象冷气机的原理。它的优点是没有移动式零件，全部都密封在内部，不消耗电能。而且因为是完全密封，所以永远有效（图-12）。

浩鑫这套系统只有一个风扇。安装风扇不仅可以辅助热管系统，而且起到机箱空气流通的作用，设计非常巧妙。







[各部件写真]

掏空后的机箱(图-13)。

XPC人性化的设计。附送散热硅脂、线卡、粘纸及螺丝以方便安装(图-14)。

数据线可不是笔者搞成这样的。厂商把数据线做成这样子是为了有效增加空间,防止数据线缠绕影响系统散热(图-15)。

整个系统仅有的一个风扇。它同时是机箱风扇和CPU热管散热系统辅助风扇。它的转速由主板监控,当系统温度过热时才自动加快转速。正常运转时,很难听到它发出的声音(图-16)。

电源部分(图-17)。

打磨过的机箱边角很圆滑,可以放心拆卸而不用担心伤手(图-18)。

[好马还需配好鞍:16ms的液晶屏]

看好XPC,还是把它装起来吧。对于这样的迷你PC系统,不选择液晶显示器绝对是个遗憾。我们选择Benq的FP581s显示器与之搭配。FP581s有5个突出特点值得推荐:仅16 ms的超快响应时间,是目前世界响应最快的液晶显示器;价格比较公道,约35xx元;Benq具有完善的售后服务;FP系列的外观设计很不错;据一位MM的意见,它和浩鑫XPC看起来非常相配。

至于驱动器,当红的康宝是最佳选择。只一个5寸口却可以同时实现CD/DVD和刻录功能。三星康宝332NB因为速度与价格上的优势获得我们青睐。显卡选择最新降价的ATI RADEON 9500,不足千元的价格和优秀的做工实在没有理由错过它。

当然,若是你和我们一样喜欢把XPC摆放在卧室床头柜上,然后躺在床上去上网冲浪。那么,为这套系统加上无线键盘和鼠标绝对是有必要的(图-19)。这套由上海丁昱销售的多媒体无线键盘/鼠标组合很好用。安装键盘驱动后,上面提供10个功能键给用户自定义。当初由国内某品牌机宣传的一键上网功能,放在这里似乎太容易实现了。而且键盘和鼠标使用的是同一个信号接收器,同为RF射电无线连接。这种方式的优势在于可以不用担心前方的阻挡物。唯一美中不足的是,这个套装中的鼠标似乎是为欧洲人设计的,块头太大。所以手掌不够大的人握起来手感略差。

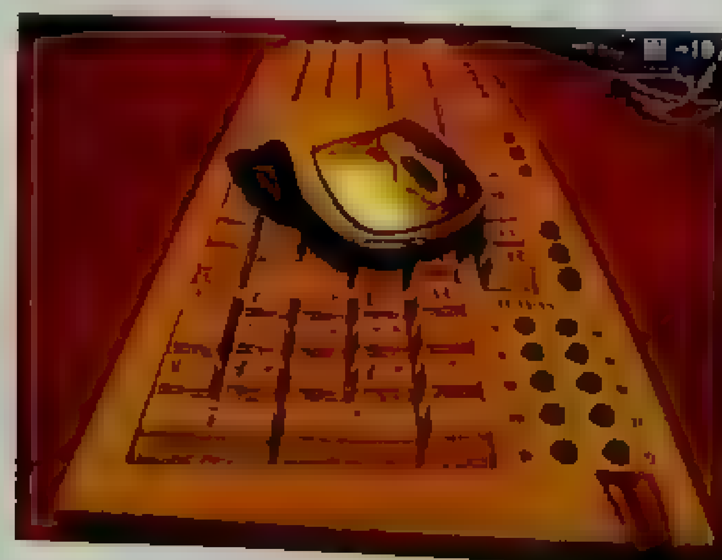
这些配件选择完毕,我们才发现一个重要问题:机箱的超小号电源竟然仅200W。你是不是担心它功率不足(图-20)?在亲自尝试之后,我们很快打消了这个顾虑。我们尽可能在这台机器上连接耗电设备:两块硬盘,三星332NB康宝驱动器,需额外供电的镭9500显卡,还有比灯泡还费电的P4 3.06 GHz CPU,它的标称功率就要80W。但持续一周的运行结果表示,电源丝毫没有问题。最终我们反而对市场上很多电源质量表示怀疑:现在趴在评测室角落的那个"250W"电源连两块硬盘都带不起来。

好了,让我们看看最后组装出来的整机(图-21)。怎么样,漂亮吗?因为显示器和机箱颜色比较搭配,朋友看了还以为是配套产品呢。

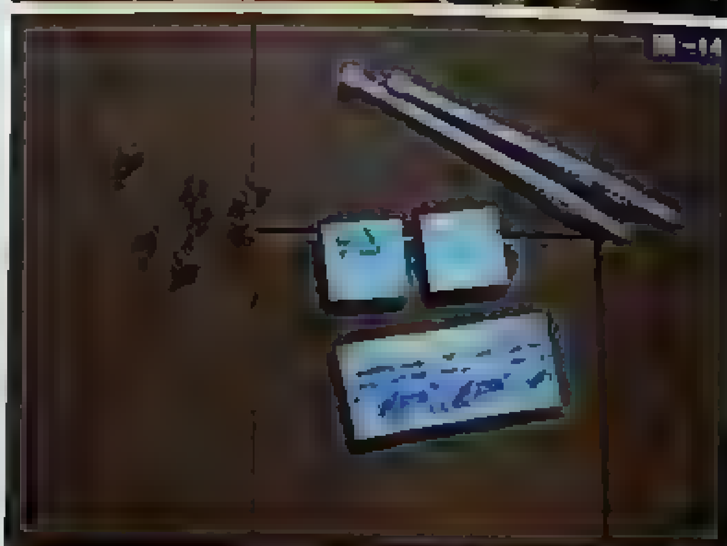
让我们先用游戏来感受一下(图-22)。最新推出的《微软拉力赛》是完全为DirectX 8优化的游戏,速度感极强,用来测试显示器和显卡效能正合适(图-23)。这是游戏进行中的画面,我们可以看到速度感非常好,16 ms液晶根本看不到残影和拖尾,这正是我们选择FP581s的原因(图-24)。这款显示器同时具有450:1的高对比度,当遇到亮度很强的场景时仍能发挥优势。是不是感觉画面更加逼真呢(图-24、图-25)。

闲暇之余,让我们来看看9500显卡的情况。工作正常,我们大可以放心。一会它可要扮演重要角色啦(图-26)。



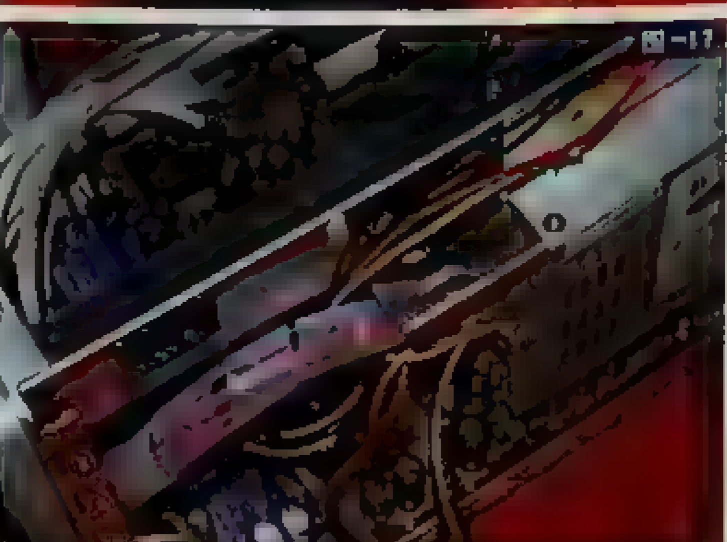












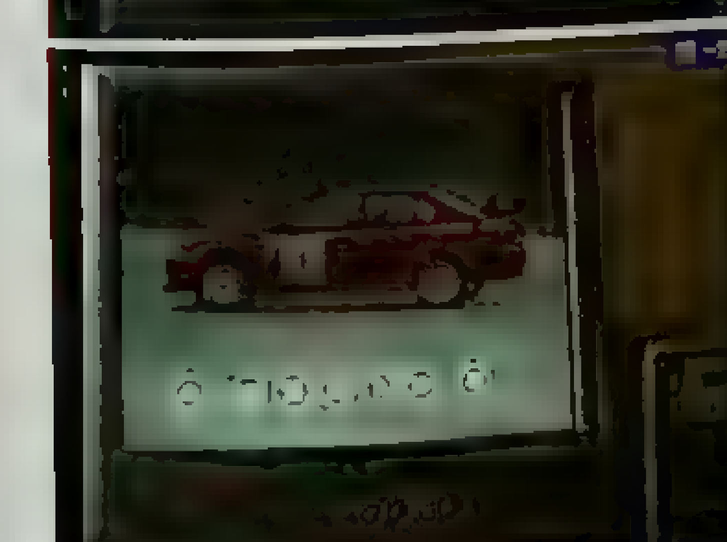














[XPC变XBOX]

这么小巧的机箱在搬运中当然很轻松。让我们把它搬到客厅里。怎么样,利用镭9500的S端子输出到电视,后者充当显示器的角色。只要你不担心视力下降,甚至可以用电视机上网。虽然电视屏幕很大,但分辨率问题你就不用考虑了,而且因为隔行扫描的原因,静止画面的闪动总让人感觉不适(图-27)。

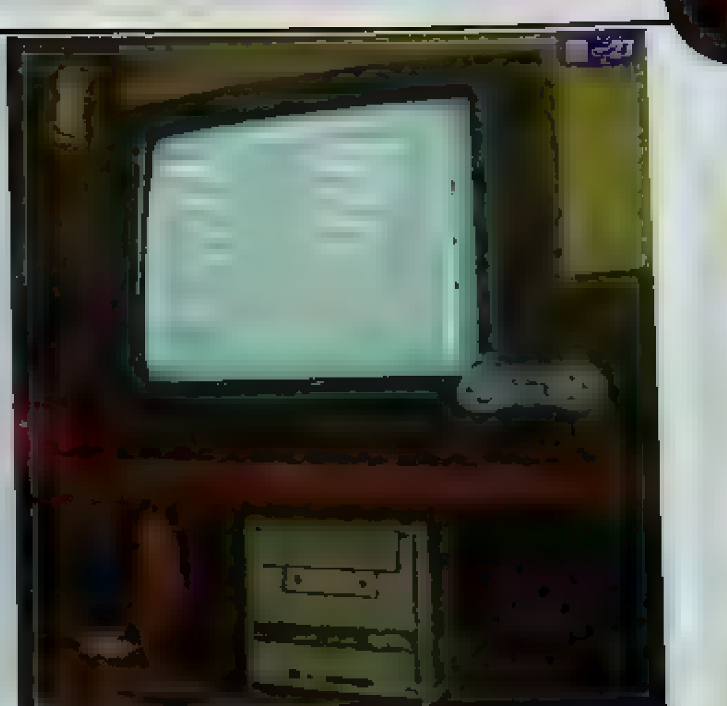
不过用电视来玩游戏就是另一种体验。虽然分辨率低,且画面不如显示器清楚,但这在游戏中却起到了好作用。因为电视机画面模糊,游戏中的锯齿边缘因此变得不明显,无形中电视机起到了反锯齿作用。是不是很爽呢?为什么微软XBOX销路不畅?或许就是因为它本就是一台PC。拥有PC的玩家只要拥有XBOX游戏的PC移植版,加上显卡够劲,同时具备S端子输出,一样可以在电视上取得XBOX的效果。知道了这些,还会有谁愿意买XBOX呢?对了,千万别忘了把Benq FP581s也搬到客厅来。游戏闲暇还可以利用液晶显示器的高清晰度,上网找攻略和其他游戏资料。具备双头显示的镭9500在这里表现尤为出色(图-28)。哦,令人惊叹的《DOOM Ⅲ》,在电视机上倒真有点象看电影了(图-29、图-30)。如果家里音响恰好在客厅,那么效果会更刺激。

用XPC在电视上看DVD当然不是问题,而且你还可以把硬盘上的视频流用电视来播放。只是我们手头一时找不到好看的碟片,来一段《魔兽争霸Ⅲ》的片头吧。配合家庭影院,效果和看DVD别无二致(图-31)

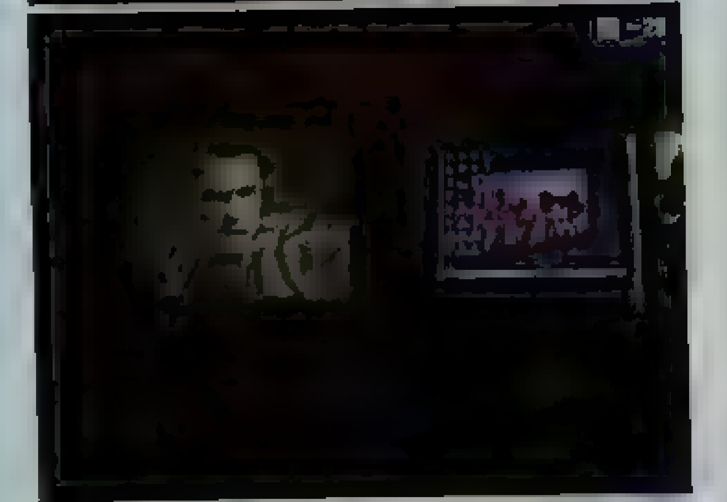
[PC小型化:未来的趋势]

我们测试的这款XPC浩鑫SB51G准系统功能十分诱人,内建Flex-ATX规格主板具有可升级能力。这在小型PC系统还是不多见的。极炫耀的外观配合人性化的设计使这款产品显得尤为出色。而且这款产品做工用料十分优秀。配合响应时间极佳的Benq FP581s液晶显示器。完全可以达到外观与性能完美的融合。

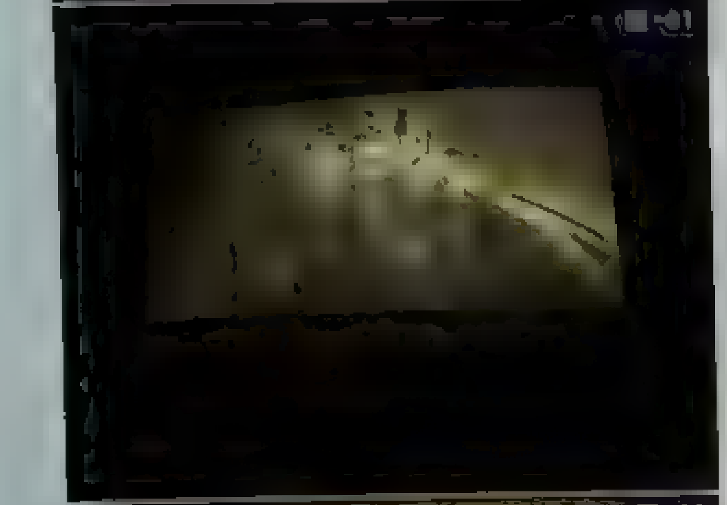
可以不夸张地说,PC小型化是未来PC发展的必然趋势。而这款XPC已经克服了以往小型PC的缺点,完全可以满足玩家的需求。而且通过升级显卡,我们可以获得更高的游戏性能。我们还可以通过DVD驱动器和网络连接获得家庭多媒体中心的效果。甚至XPC可以取代您传统的PC机、DVD机、游戏机和电视机机顶盒。这在以前是无法想象的。当然您可能认为传统的PC机在加装带视频输出的显卡和DVD驱动器之后也能实现这些功能。但您会把您巨大的电脑主机和显示器抱到客厅来吗(图-32)?■













Monster的酷玩月报

土星手柄大改造

（本文面向具有一定相关电工经验的中级读者）

又到每月最痛苦的交"作文"时间了。这个月咱们说什么呢？想起上次我答应过大家要说一些土星的内容，该聊些啥好咧？

前些日子收拾房间，无意中翻出了尘封已久的土星手柄。我一直认为世嘉土星的手柄是到目前为止最适合用来打动作格斗游戏的控制设备。但遗憾的是除了使用很早以前网上发布的D-Pad Pro驱动外，真正能够用到土星手柄的地方已经不是很多了，真是太可惜了这么好的东西。那么怎样才能让这款经典手柄继续发挥余热呢？

某天，Monster和爱动脑筋的好拍挡Egg一起聊天，忽然想起由于PS系列主机的普及，PS手柄目前正大行其道。而且，似乎无论在哪里PS手柄都能派上用场：PS和PS2就不说了，DC、X-BOX和NGC上也有相应的PS手柄转接线缆。至于PC除了我们以前曾经制作过的D-Pad Pro改造外，现在更有USB接口的PS手柄转接器，有了这种设备连手柄驱动都省了。如果我们能将PS手柄的电路搞到SS手柄的外壳里……灵活的键位排布配合广泛的驱动适应性，岂不两全其美？

标准PS手柄（非震动手柄）加上方向键共有14个按键，而SS手柄共有13个，后者比PS少一个〖SELECT〗。但这缺少的1个按键即使在正宗PS游戏中也比较少用（开始本来打算用MD的小六键手柄来改制，但它只有12个按键，还少一个〖L〗，只好放弃），这使得改装的想法从理论上是基本上可行的。打开土星手柄外壳，发现其中也有充裕的空间容纳一定的外接电路。后来在经过一段时间实践之后，Monster和Egg从实际上也证明了这个想法的可行性。下面就是我们改装土星手柄的完整经过，希望对喜欢动手的各位有所帮助。

所需原材料如下：

组装PS手柄1支：我们选用组装的PSOne手柄（图-01），人民币10元整。由于我们仅是要使用这个手柄的部分电路板和插头，所以购买时不必太注意它的手感和其他质量，但一定要确定各按键没有问题，并仔细检查插头质量。

原装SS手柄1支：这东西现在比较难搞（图-02）。本文改装用的手柄是Monster花50元托朋友从外地购买的压箱货，虽然上面有很多灰尘，但毕竟是全新货色。实在找不到的朋友可以看看二手店有没有。虽然二手手柄没有新手柄那么光鲜，但其实更有优势。但要注意尽量别使用组装手柄。一来组装货质量不好，十字键容易断裂；二来电路不太方便改装。但如果您有现成的组装手柄也能派上用场——里面的导电橡胶可以用来当作改装手柄的配件。至于市面上比较容易见到的NiGHTS手柄，虽然是原装但由于它带有一个模拟摇杆，所以电路要比普通手柄复杂许多，同时出于价格因素我们还没有研究对这种手柄的改装。

细导线若干：如果想节约，可以考虑使用从土星手柄上面拆下的电线。我们使用的是废弃的硬盘排线。

所需工具如下：吸锡器、电烙铁、锯子、锉、刻刀和你的耐心。

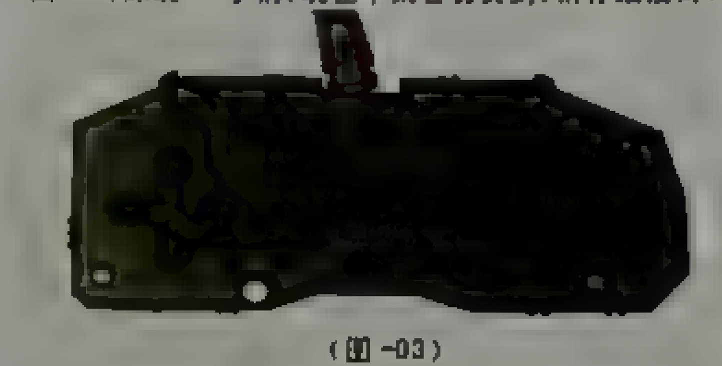
如果顺利，整个改装时间约耗费两个小时。下面开始改装！



（图-01，PSOne组装手柄，它将为我们的计划而献身，请用敬佩的目光再看它一眼吧）



（图-02，原装SS手柄，现在不太容易买到，请仔细搜街）



（图-03）



（图-04）



（图-05）



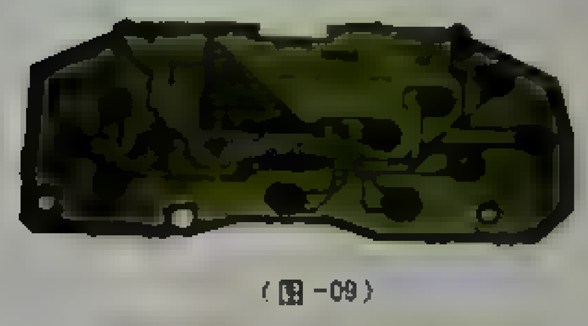
（图-06）



（图-07）



（图-08）



（图-09）



（图-10）



（图-11）



（图-12）



（图-13）

拆开土星手柄，可以从上面看到"日本制造"的字样（图-03）。再把PS手柄拆开，取出电路板，比较一下样式（图-04）。可以看到土星手柄的按键布局最终是集中到一块芯片上，而PS手柄则更简单，将用到的电路封装起来。我们此次的目的就是让土星手柄的按键按下之后，将相应的信号转给PS手柄的电路去处理。当然了，有些廉价PS手柄也有芯片在里面（图-05），这种手柄会略微增加我们改装的难度，但原理是相同的。电路部分，有电工基础的朋友自然一看就明白。说简单些，只要仔细查看某个按钮，就会发现有一端是连接到芯片引脚上，而另外一端则是地线，中间通过导电橡胶导通。当我们在游戏中按下按钮时，导电橡胶会让这两端接通，从而使信号得以传送。

由于过程有些繁琐，我们建议大家先完整阅读本文并想清楚改装过程之后再动手，以避免不必要的损失。

第一步，将PS手柄的连线焊下去便于下面的操作。但一定要记住导线的颜色顺序。

第二步，仔细记住PS手柄电路的原始状态。如果各位买到的PS手柄与本文示例不同，最好用数码相机拍成照片，或者干脆多买一个放在旁边当参考。

第三步，用锯将PS手柄的无用电路锯掉，主要是按键的位置（图-06）。但这里一定要注意最下面我们用红圈标出的位置（图-07），务必要让它们保持连通!!!我们的初次完成品就因为没有保证它们的连通而在测试时失败，后来通过附加一根导线才让它们连通。另外，我们这款PS手柄背面还有一个电阻，也将它保留（图-08）。对于没有电阻的版本，这个电路板会变得更小。最后用锉刀把周边锐利的部分磨平。

第三步，将土星手柄的导线和电路板上的芯片焊下去（图-09），这步会用到吸锡器。

第四步，把刚刚焊下的PS手柄导线穿过土星手柄（图-10），按照记下的顺序原封不动地焊回PS手柄。这一步说起来很罗嗦，意思就是在导线和PS电路之间加一层土星电路（图-11），而土星电路此时不需要焊接。这样作的目的是为了固定，使后期焊接方便。操作熟练的朋友可以考虑跳过第一步和这一步而继续，但后期焊接PS电路可能会因此移位，给焊接增加难度。

第五步，试着将焊接好的电路装进土星手柄外壳，确认附加的电路没有挡住任何按键（图-12），如果有挡住则适当再锯掉一点无用电路，这一步很重要，等焊接完成才发现尺寸不合而装不进去就惨了。

第六步，这是最麻烦的一步。将我们刚记下的PS电路按键与土星手柄按键相对应，用刻刀刮下PS和土星电路保护层，然后焊接对应的导线。此步的制作过程比较繁琐，但很难用语言描述，所以必须仔细参照PS手柄电路再决定焊接哪条导线。可以考虑在接好地线之后每焊接1根连线就在电脑上测试一下。但需要再三提醒大家，一定要确定电路的正确性！下面给出土星手柄控制芯片的部分引脚定义及对应PS手柄的按键建议（图-13）：

芯片引脚	SS按键	PS按键
1	↓	
2	←	
3	↑	
4	→	
5	L	L1
6	Y	△
7	R	R1
8	Z	L2
9	C	R2
10	B	○
11	A	×
12	GND	
13	X	□
14	Start	

整个焊接过程需要您非常小心谨慎，更需要有相当的耐心。因为要焊接的电路实在是很密集。在仔细检查电路确认无误之后就可以将外壳装好，然后在电脑上面测试了（我们用的是USB接口PS手柄转接器）。如果PS电路剪裁没问题，那么这时的问题多半集中在线路连接上，所以调整导线可能还需要一段时间。

好了，恭喜你！你现在已经拥有了自己改装的SS手柄！SS手柄极佳的操作感加上PS手柄的通用性，还有什么比这更完美的组合吗？当然今天本文介绍的只是一个比较简单的版本，目前Egg个人又完成了"超级转接器"，经过如此改装的土星手柄除了能够当成PS手柄使用之外，同时还保留了其他土星手柄的功能，不过这需要经过进一步完善才能最终定版。全套过程需要一整天才能搞定，下次有时间咱们再介绍吧（图-14）。这里特别鸣谢Cotolo协助提供土星手柄终使本文完成！

SEGA Saturn Never Die……■



（图-14）

2003新春装机指南

文/PCPOP·狐狸

在硬件技术飞速发展的今天，电脑游戏的意义已经不再纯粹的是娱乐和消遣。对于硬件厂商，特别是芯片组开发商来说，电脑游戏更是技术发展的最佳"催化剂"。作为一名电脑游戏的狂热玩家，DIY一套性能强劲的电脑游戏平台是享受游戏的最根本前提，而对预算紧张的玩家来说，合理配置更有着非常重要的意义。他们对硬件性能的追求不亚于专业发烧友，但在选择的同时又不乏理性，尽可能在性能和价格上寻求最佳平衡点。

在2003年新春到来之际，我们首先为你推荐一款中端主流的游戏电脑配置。

配件	型号	价格
处理器	AMD Athlon XP 1800+（散装）/九州风神 AE-888	500/60
主　板	磐正 EP-8RDA+	900
内　存	Apacer DDR 400 256 MB	600
硬　盘	Maxtor DiamondMax Plus9 60 GB	730
显　卡	七彩虹 GF4 MX440-8× CF版	699
声　卡	MCP-T（主板自带）	/
光　驱	三星金将军 52×	200
软　驱	索尼	70
显示器	CTX FP705	1399
鼠　标	罗技极光旋貂	260
键　盘	明基 52V	65
电　源	爱国者月光宝盒/长城 300W 电源	300
音　箱	漫步者 R351T（5.1声道）	399
		5882

这是一款6000元价位的AMD配置机型，突出特点就是性价比高。从目前市场现状来看，中低端处理器中性价比最高的无疑是AMD的Athlon XP 1800+。500元的价格为你提供超过P4 1.6A的性能。CPU强大的浮点运算能力为整个系统的运行提供了有利的支持（图-01）。



图-01

主板方面选择近期市场热卖的磐正品牌。采用nFORCE芯片组的磐正EP-8RDA+支持AGP 8×、DDR400（双通道DDR）内存和nFORCEMCP-T集成的APU音频处理器。当然A-TA133、USB 2.0、IEEE 1394、10/100M网卡接口也一应俱全。以中端价位提供一流品质，而且超频选项齐全也是它的特色（图-02）。特别要提到的，集成的音频芯片是性能强劲的APU音频处理器，其某些技术参数甚至可以和专业音效卡媲美（图-03）。

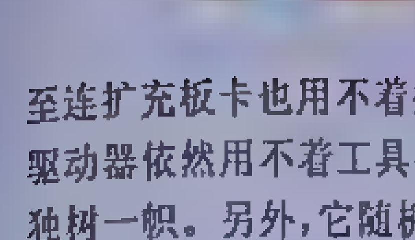


图-02

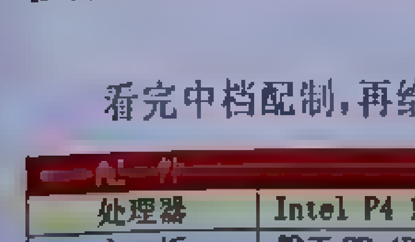


图-03

了解硬件的朋友对Apacer宇瞻这个牌子的内存不会陌生。256 MB的容量对一个系统来说是基本的选择。没什么好说的，Apacer就是质量和性能的保障（图-04）。

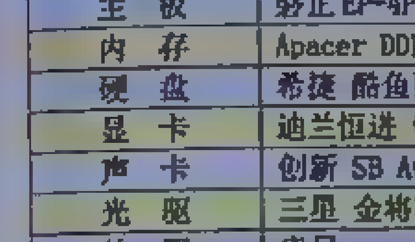


图-04

七彩虹GF4 MX440-8× CF版显卡采用Geforce4 MX440-8×芯片。它支持DirectX 8.0，配有mBGA封装的128 bit DDR显存，容量64 MB，速度3.6 ns。板卡支持AGP 8×和VGA/TV-Out，正好搭配支持AGP 8×的nForce2主板（图-05）。

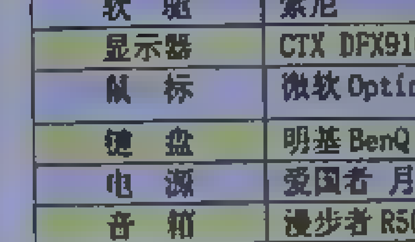


图-05

Maxtor的DiamondMax Plus9金钻九代硬盘采用FDB（液态马达）电机，备有Maxtor Quiet Drive技术，这使得它噪音非常低。平均寻道时间小于9ms是很不错的成绩。该产品打破了之前的业界单位面积存储密度纪录，将单碟容量从60 GB提升到80 GB。采用UltraATA-133的"Fast Drive"技术，配合扇区密度的提高，它读写数据的速度很快，这有效地提高了电脑性能（图-06）。DiamondMax Plus9采用Maxtor的防震保护系统（SPS）和数据保护技术，使可靠性和数据完整性上升到一个更高水准，它们可以有效防范工作和非工作时的冲击。DiamondMax系列的产品年度退换率（ARR）低于0.1%，高可靠性可见一斑。

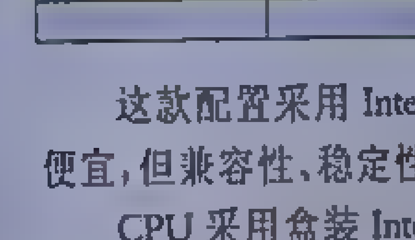


图-06

有很多低价珑管显示器为了节约成本，在字符显示方面做得不尽人意。因此对低价CRT而言，有时选择非珑管反而能得到较好的品质保证，CTX最近推出的FP705就是其中之一。这款显示器采用"锐晶二代（Flatron）"物理纯平显像管，带宽180 MHz，行频86 KHz，通过TCO'99认证。FP705是CTX在中低端市场的最新主打品，融合CTX"维视技术2代"，各方面性能在评测中都有不错表现，价格也便宜。选择它比选择相同价位的杂牌珑管更放心（图-07）。

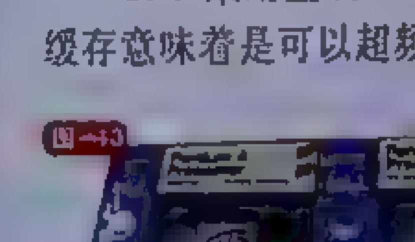


图-07

三星金将军52倍速光驱样子除金黄色外，版面也特别时尚。两颗半透明的按钮很有iMAC风格。它的功能也不错，采用Flash ROM，能从网上升级最新Firmware不断自我完善；还带ABS、ARS和D5等技术（图-08）。



图-08

明基52V键盘和罗技极光旋貂都是我们可以绝对信赖的产品，而且鼠标是游戏竞技场中的命运守护神，这一点不能忽视（图-09、图-10）。



图-09



图-10

音箱我们看中了漫步者入门级的5.1组合R351T。它共由6个音箱构成，拥有5.1声道输出能力，整体色调为淡雅的银色。R351T是典型的电脑音箱，使用3.5 mm迷你接口作输入接口，只是在输出端才使用RCA规格的莲花接口，所以具有浓郁的电脑味道（图-11）。这款音箱在各类评测中表现出不错的性能，消费者反映效果也不错。在一般音乐欣赏、游戏及DVD环绕声输出中都有很好的表现。它定位准确，过渡自然，价格又相对便宜。配合nFORCEMCP-T集成的APU音频处理器可以带你进入游戏场景中，极高的信噪比和良好的定位让你在游戏中获益不少。



图-11

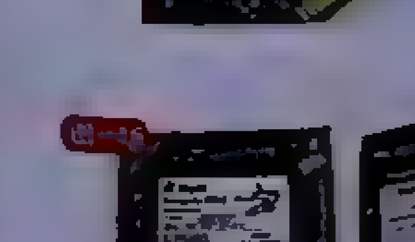


图-12

爱国者的月光宝盒机箱突出特点就是高易用性。它实现了完全徒手拆装，甚至连扩充板卡也用不着拧螺丝。最令人欣慰的是，即使固定主板以及驱动器依然用不着工具帮忙。这在沉闷的机箱市场上显得鹤立鸡群，独树一帜。另外，它随机搭配长城300W电源（图-12）。

看完中档配制，再给您推荐一款高端组合。

配件	型号	价格
处理器	Intel P4 1.8A	1180
主　板	磐正 EP-4PEAEI	850
内　存	Apacer DDR 400 512 MB	1200
硬　盘	希捷 酷鱼Ⅳ 80 GB	850
显　卡	迪兰恒进 镭姬杀手 9700	1750
声　卡	创新 SB Audigy Value	660
光　驱	三星 金将军 52×/先锋 DVD-120A	200/385
软　驱	索尼	70
显示器	CTX DFX9100	2299
鼠　标	微软 Optical Mouse Blue 光学宝兰鲨	299
键　盘	明基 BenQ 52MA	120
电　源	爱国者 月光宝盒/长城 300W 电源	330
音　箱	漫步者 R501T	680
		10873

这款配置采用Intel正当红的P4配合845PE平台，虽然价格不便宜，但兼容性、稳定性和磁盘性能方面有得天独厚的优势。

CPU采用盒装Intel P4 1.8 GA，它400 MHz的FSB和512KB缓存意味着是可以超频到533MHz的设计。虽然Intel不提倡用户超频CPU，可想来没几个发烧友会对此言听计从。再说Intel P4 1.8 GA的核心和533MHz前端总线的P4采用同种工艺，免费午餐谁都想要嘛（图-13）！



图-13

磐正的EP-4PEAEI主板如前文所述，采用Intel 845PE芯片组（82845PE/ICH4），支持400/533 MHz FSB P4处理器和超线程技术，支持USB 2.0和DDR 333，自带10/100M网卡。当然磐正优秀的超频特色在这块主板上也有所体现。优异的使用性能，平易近人的价格，有什么理由不用它（图-14）



图-14

既然是高端配置，就一定要512 MB的内存容量。毕竟现在流畅运行Windows XP需要256 MB内存。品牌当然还是Apacer宇瞻，谁让它这么优秀呢（图-15）？



图-15

酷鱼Ⅳ上市很久了，各方面评测和使用后得出的结论是无论磁盘传输率、寻道时间、噪音控制，或者发热方面都相当优秀。价格在同类产品中也具有优势。而且因为主板不支持ATA-133，所以上市产品中选择一款ATA-100的高速硬盘，酷鱼Ⅳ首当其冲（图-16）。



图-16

面对众多新游戏的视觉特效，以往显卡运行起来不但力不从心，特性架构上也多有落后。因此显卡的选择是游戏电脑的一个重点。迪兰恒进是ATI在国内的重要合作伙伴，一直在推新方面走在前列。这次我们选用镭姬杀手9700。对R300的具体性能大家应该都比较了解，作为R300的简化版，镭姬杀手9700可以轻松应付目前已上市的全部游戏。包装除了Radeon 9700显卡外，还提供视频输出的连接线及几款游戏（图-17）。Radeon 9700配备128 MB的3.6 ns显存。这些256 bit的MicroBGA封装的HY颗粒，运行频率高达540 MHz。显示核心还集成了视频编码单元，具备视频输出和DVI数字输出功能，并拥有优秀的双头显示功能。

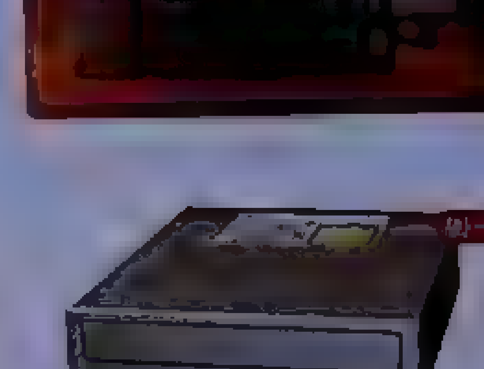


图-17

"没声音，再好的戏也出不来"。SB Audigy Value配合漫步者R501T虽然算不上Hi-Fi，不过用来玩游戏是绰绰有余的。Audigy Value在标准版基础上去掉了1394接口与附带的专用软件，价格因此便宜近200元。效果不用多说，打开音箱细细品味身临其境的感受吧（图-18、图-19）。



图-18



图-19

先锋DVD-120A采用DVD光碟最新的读写/刻录技术，读碟能力在DVD-117之上，而发热量又比DVD-117低。要欣赏DVD画面，19寸纯平显示器是很好的选择。为了控制价格，我们选择CTX DFX9100。它辅助功能强大，画面均匀通透，文本、图形和影像效果都很好。它的价格适中，保修时间长。加上Audigy和漫步者的支持，欣赏DVD大片的感觉多美妙（图-20、图-21）！

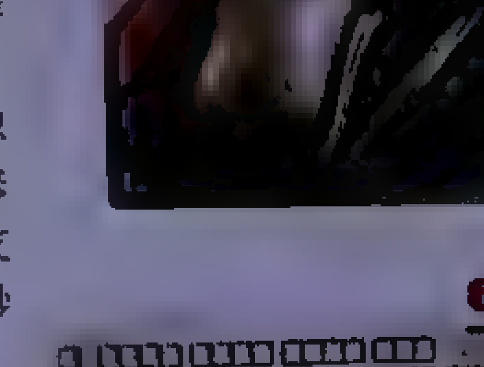


图-20

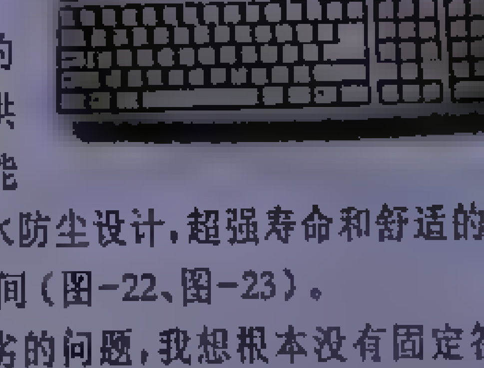


图-21

微软光学宝兰鲨有着时尚的外观，它的"无线"自由更能提供便利的操作，完美主义者一定不能错过。明基52M具有专利的防水防尘设计，超强寿命和舒适的手感可以为你创造更个性化的游戏空间（图-22、图-23）。

关于Intel和AMD孰优孰劣的问题，我想根本没有固定答案。总之DIY就是Do It Yourself——自己动手，自己体会，自己觉得好就行！这两套配置有一定的代表性，希望对大家的采购能有一定启发。■

资讯新闻眼

Cg 被评为 2002 年度最佳创新之一

2003 年 1 月 7 日，NVIDIA 宣布该公司年初推出的高级渲染语言和编译技术 Cg 被《游戏开发者》杂志评为年度顶级编程工具，荣获专业人士梦寐以求的“Frontline”大奖，该奖项旨在表彰由游戏开发界评定的游戏开发领域最佳产品和工具。

Cg 同 NVIDIA 最近推出的 GeForce FX 图形芯片一起面世，是一种 C 类高级图形编程语言，与现代图形芯片（如 GeForce FX）配合能让三维制作人员创造影院般的实时环境。

“Frondine”获奖名单已公布在 2003 年 1 月份的《游戏开发者》杂志。NVIDIA Cg 编译器及 Cg 编程环境的其他组成部分（包括源代码）即日起可在 http.//developer.nvidia.com 以及 www.cgshaders.org 两个网站免费下载。

迈拓硬盘成立北京检测维修中心

全球硬盘领导厂商 Maxtor 日前在北京率先与总代理建达蓝德建立“Maxtor/建达蓝德北京检测维修中心”，为消费者提供专业可靠的原厂服务。该中心引进 Maxtor 原厂检测设备及运作流程，让国内硬盘检测品质提升至原厂客服中心标准。



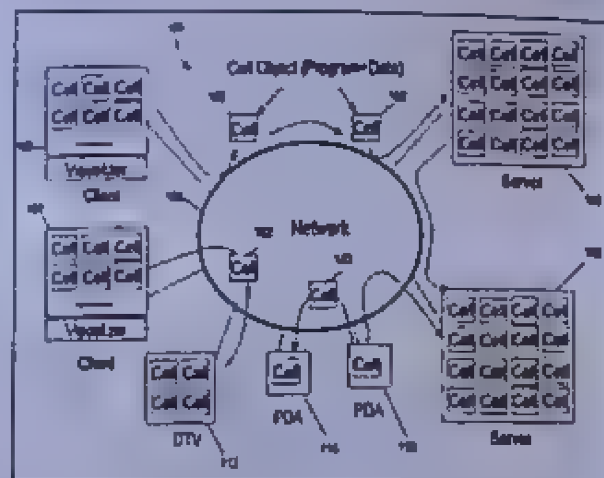
Maxtor 大中华区业务总监高俊华表示：“目前国内硬盘厂商售后服务的检测方式不是由代理商用 PC 做测试，就是必须送回国外原厂，造成消费者对测试结果有所疑虑。为提升消费者权益及缩短维修过程，Maxtor 与建达蓝德共同成立这个硬盘检测中心。”

检测中心通过 Maxtor 原厂检测设备及运作流程，利用全球联机方式将测试资料传送到 Maxtor 美国品管中心。美国维修人员会第一时间判断问题并提供最快解决方案。同时透过实时回传的资料，美国品管中心也能分析故障原因及发生比例，以了解产品改良方向，从而提升顾客满意度。

Maxtor 技术人员表示，从过去经验看硬盘故障原因大部份是因为软件版本不适用、不当的人为因素或应用软件发生问题。这些只要经原厂专业测试修正就可以恢复正常。Maxtor/建达蓝德北京检测维修中心所安装的原厂设备能精准判断硬盘是否为假性故障，让产品返修比例大幅减少，保障消费者权益。

索尼 PS3 浮点运算突破万亿次每秒

在过去相当长一段时间，电脑运算能力达到浮点运算 1 万亿次 / 秒是科学家们梦寐以求的目标。如今在游戏机市场上正春风得意的索尼公司将通过下一阶段推出的 PS3 游戏主机来“嘲弄”那些耗资巨大的巨型机。



索尼已经对他们的 PS3 架构进行了专利申请，按照一位与索尼关系密切的人士声称，每一个 PS3 Cell 处理器将拥有 8 个向量处理器，而每个向量处理器内部拥有 128KB 内存。处理器运行速度将为 4 GHz，能够提供高达 256 G 次 / 秒的浮点运算能力。按照索尼的说法，为了达到 1 万亿次 / 秒浮点运算能力，一个 PS3 需要使用 4 个这样的处理器。索尼的创新也正在于此，他们通过一个 1024 位交换总线与 64MB 内存相连接。

创新发布 SB Audigy 2 Platinum eX

在月前开幕的 CES2003 大展上，新加坡创新公司新发布了一款 Sound Blaster Audigy 2 Platinum eX 声卡和 MegaWorks THX 6.1 650 系列音箱。

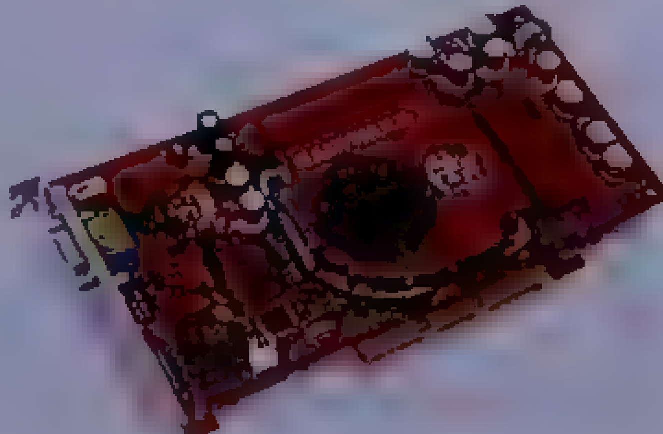


与之前已上市的 Audigy 2 系列不同，白金 eX 版的 Audigy 2 捆绑了前置扩展面板和遥控器等众多增强配件。另外创新还同时发布了新的 6.1 系列 MegaWorks THX 650 音箱系统。两款音频设备同时发售可以算得上是绝佳的搭配。

耕升 Ti4800 SE 解禁 钛极 4800 Ultra 低价上市

面对 2002 岁末年初 ATI 频频发动的市场攻势，NVIDIA 决定将原本仅向 OEM 市场开放的 GeForce4 Ti4800 SE 解禁，各厂 Ti4800 SE 显卡将陆续铺货上市。月前耕升率先在零售渠道推出采用 GeForce4 Ti4800 SE 核心的钛极 4800 Ultra 显卡。

钛极 4800 Ultra 和早前推出的 4300 Ultra（GeForce4 Ti4200-8X）采用完全相同的 PCB 板型设计。但前者核心与显存工作频率提高到 275/550MHz，规格上又提高一个档次。钛极 4800 Ultra 主要特色：8 层 PCB 板，在 Quadro4 980XGL 的 P152 板基础上二次开发而来；采用三星 3.3 纳秒 DDR SDRAM 显存，容量 64MB；具备“精灵 BIOS”功能，可轻松实现 BIOS 损坏修复、BIOS 底层超频等诸多功能；显存表面覆盖散热片，MicroBGA 封装，提升显卡超频能力；提供一个 D-Sub 接口。



耕升钛极 4800 Ultra 上市售价 1299 元。■

Gamespy2002 年度最佳游戏评选揭晓

日前，由美国著名游戏网站 Gamespy 评出的 2002 最佳游戏正式揭晓。

最佳年度游戏：《银河战士 Prime》
最佳多人连线游戏：《战地 1942》

PC
最佳年度游戏：《无人永生 Ⅱ》
最佳动作游戏：《侠盗猎车手 Ⅲ》
最佳冒险游戏：《塞伯利亚之谜》
最佳角色扮演游戏：《上古卷轴 Ⅲ 晨风》
最佳策略游戏：《全军破敌》
最佳运动游戏：《老虎伍兹 2002》
最佳竞速游戏：《云斯顿赛车 2002》
最佳画面：《虚幻竞技场 2003》
最佳音效：《荣誉勋章 联合袭击》
最佳音乐：《无人永生 Ⅱ》
最佳关卡设计：《荣誉勋章》
最佳电脑图像：《真实战争：混沌状态》
最佳修正档：《Natural Selection》
（《半条命》专用）
特殊技术成就奖：《命运战士 Ⅱ》中的随机任务生成器

PS2
年度最佳游戏：《滑板高手Ⅳ》

XBOX
年度最佳游戏：《间谍游戏》

GameCube
年度最佳游戏：《银河战士 Prime》

GBA
年度最佳游戏：《塞尔达传说.A Link to the Past》

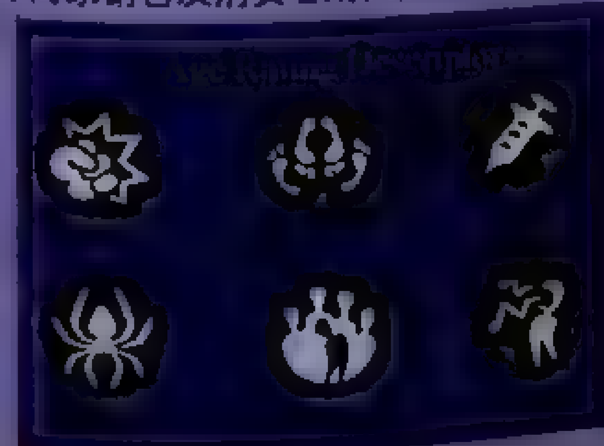
《星球大战》游戏版画质直逼电影

《星球大战银河系：分裂帝国》是 SOE（Sony Online Entertainment）根据 Lucas 的《星球大战》制作的游戏，从最近发布的游戏截图来看，其画质应该可以媲美电影版了。游戏可以让玩家以一个全新的视野去体验宇宙的浩瀚与雄奇，任务及场景设置也力求完美，人物及道具还原度很高，玩游戏时会使玩家产生像看电影的感觉。



欧洲实行新游戏分级制度

据国外媒体报道，除芬兰、葡萄牙和德国外，欧洲的大部分国家都将从 2003 年 4 月开始实行新的游戏分级制度，具体内容由欧洲互动软件联盟（Interactive Software Federation of Europe，简称 ISFE）来制定，将分为 3 岁以上、7 岁以上、12 岁以上和 16 岁以上四个等级，并将针对游戏中色情、暴力、恐怖、脏话等内容在包装上附加对应的标志，以指导商家销售及消费者购买。



三国猛将真“无双”

据悉，PS2 游戏大作《真三国无双 Ⅲ》将于今年 2 月 27 日正式推出。

从目前厂商公布的资料来看，新作将更注重故事的完整性，游戏进行方式主要按魏、吴、蜀三个剧情进行，但在三个国家的故事关卡中玩家还是可以自由选择武将进行游戏的，也可以自己编辑武将进行游戏。目前已知的新加入的三名武将为魏国的曹仁、吴国的周泰和蜀国的黄月英，各人技能各不相同。游戏中还加入了武将间的单挑，而此时士兵不会再一拥而上。前作剧情中出现的大型兵器如架桥车、卫车、投石车等在新作也将可以使用。地形对战斗的影响也相应增大，因此游戏难度稍有增加，玩家需要合理利用地形，才能有效打击敌人并保护自己。

恐龙侵入太空

公元 2548 年，星际特种部队 S.O.A.R.的成员 Patrick 被派去调查一艘漂流在宇宙中的太空船，这艘船是在 300 年前失踪的，特种部队上了飞船后才发现，原来它已经被一群残暴的史前生物恐龙控制了，玩家的任务当然就是设法逃出恐龙的魔爪，并揭开危机背后的阴谋啦……

以上就是 CAPCOM 最近公布的 XBOX 版动作冒险游戏《恐龙危机 Ⅲ》（Dino Crisis 3）的部分细节。目前这款游戏还在开发之中，预计 2003 年春季推出。让恐龙侵入太空，真是个有意思的创意，只是不知道除增加了些奇异的太空场景外，CAPCOM 还会给我们带来哪些新意？

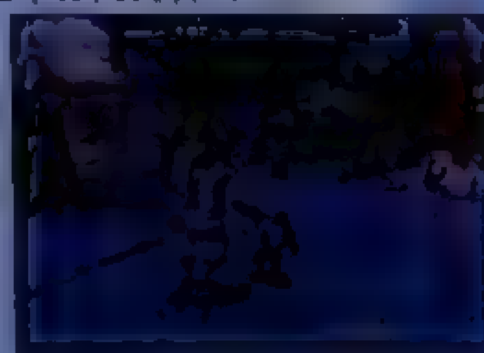
《王国之心》美国销量破百万

据 SQUARE 透露，PS2 动作角色扮演游戏《王国之心》日前在全球范围内的出货量已经达到了 300 万，其中在美国市场的销售也已突破 100 万套，这不能不说是一个奇迹，因为这款由 SQUARE 和迪斯尼联手制作的游戏是 2002 年 3 月正式在日本推出，9 月才开始在美国发售的，在不到一年的时间里取得如此佳绩已是相当难得。

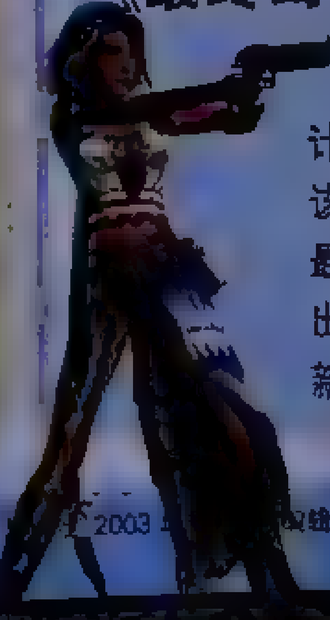
迪斯尼公司负责市场和互动娱乐的副总裁 Sanjeev Lamba 表示：“看到《王国之心》的热潮还在持续，我们感到非常兴奋，毫无疑问，我们以后还会继续而且更全面地与 SQUARE 这家绝对重量级的游戏开发商合作。”

暴雪“魔兽”再发新图

日前，暴雪再次发布了一些《魔兽世界》的最新游戏截图，关注这款游戏的玩家可以先睹为快。《魔兽世界》的画风十分清新，颜色搭配也十分舒适，场景设置也十分周到，但在细节上稍显粗糙，想必是为了让它适应更多不同性能的硬件平台，可以理解，因为良好的作战模式和精巧的设定才是暴雪游戏最吸引玩家的地方。



《最终幻想 X2》呼之欲出



据悉，《最终幻想 X2》预计今年 3 月 13 日推出，这将是该系列的最新力作。SQUARE 最近在其的官方网站上再次释出了大量游戏画面，其中包括新角色 Pine 的大量图片。

寰宇之星成立一周年

1月6日，国内著名的电脑游戏软件厂商北京寰宇之星软件有限公司在北京香格里拉饭店隆重举行了一周年庆典宴会，国内数十家著名媒体的百余名记者、玩家代表与合作伙伴一同出席了此次宴会，远在台湾的五家股东公司的老总更是专程赶赴北京，与现场来宾共同庆祝寰宇之星的一周岁生日。

寰宇之星成立于2002年1月初，由台湾著名的5家游戏研发公司——大宇资讯、奥汀科技、风雷时代、宇峻科技、弘煜科技——共同投资成立，是一家集研发和发行于一身的游戏软件厂商。在2002年中，寰宇之星陆续发售了《三国群英传Ⅲ》、《大富翁Ⅵ》、《轩辕剑Ⅳ》、《新绝代双骄Ⅲ》等优秀的游戏软件，受到了国内玩家和各大媒体的好评和关注。

在宴会上，寰宇之星总经理傅世华先生向现场来宾介绍了寰宇之星在2003年度的发展方向，并回答了众多媒体记者的提问。与此同时，《仙剑奇侠传Ⅱ》的上市纪念仪式也在会上举行。举办者别出心裁，以"灵儿舞狮"开场，这个令玩家魂牵梦系的女孩儿不仅给大家带来《仙剑Ⅱ》的消息，还将"仙剑之父"姚壮宪先生请出了场，整个会场的气氛达到高潮。

据悉，除了此次周年庆典宴会以外，寰宇之星还先后举办了2002年度渠道商大会、寰宇之星周年庆典贺词征集等一系列贺岁活动，并将在春节前陆续推出《异域狂想曲》、《仙剑奇侠传Ⅱ》、《三国群英传Ⅳ》等超人气大作，力争与国内玩家在新年之际共享这份快乐的时光。



姚总亲自解说仙剑Ⅱ

灵儿舞狮


各路精英济济一堂

搜狐开打网络游戏牌

2003年对于中国网络游戏运营公司来说无疑是一个商战年，各种类型的网络游戏此起彼伏，新的进来，老的淘汰，市场开始洗牌。所以，如何在这个热闹的大舞台上成为一个亮眼的主角，成了摆在每一个网络运营商面前的实际问题。在这个时刻，中国著名互联网门户站点搜狐与韩国著名网络游戏厂商Wizgate联手在国内推出新一代3D网络游戏大作《骑士Online》，意义非凡。

Wizgate公司是韩国著名网络游戏开发运营厂商，旗下有十余款网络游戏畅销海内外市场，并拥有丰富的开发经验和网络游戏运营经验。这次通过与搜狐的合作，将他们的最新一代产品《骑士Online》引入国内，正代表了该公司对中国市场的重视和对搜狐品牌的充分信任。

我们有理由相信，凭借Wizgate的雄厚技术力量，和搜狐强大的宣传平台与用户基础，《骑士Online》必将在中国取得骄人的成绩。双方的合作，将开创一个强强联手的新局面，为推动中国游戏产业发展、普及大众化的网上娱乐共尽力量。

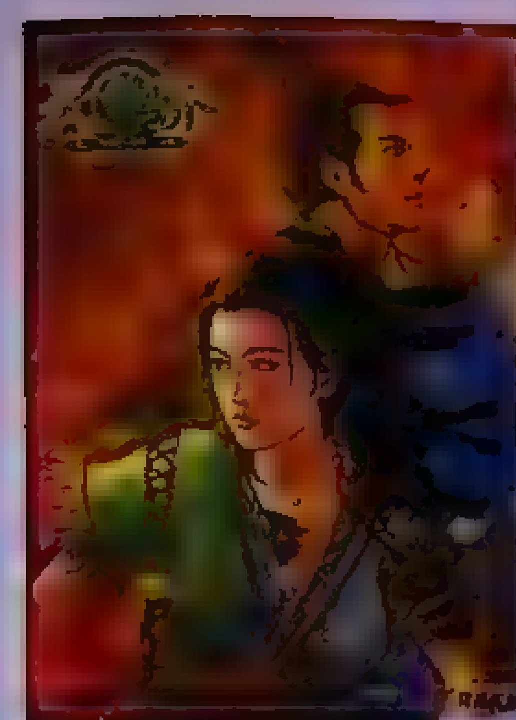
FGOG打造全新收费模式

上海信产和Four Gold集团共同组建的全资公司——上海鑫锘（FGOG）目前在上海正式成立，并同时宣布将于今年正式进入中国网络游戏市场。

上海信产拥有强大的电信基础设施和超过70多万的拨号或宽带上网用户群。由此可见，FGOG的成立是希望通过各款丰富、耐玩的网络游戏，把上海的上网用户转为游戏客户，同时也透过网络游戏的多样化来吸引更多的宽带用户，可谓是一举两得。另一方面，上海信产也希望FGOG能利用Four Gold丰富的运营经验，进一步地把网络游戏发展到全国各地市场。

据透露，玩家如果想玩FGOG的游戏，除了市场现有的缴费模式以外，FGOG还将推出一些新的缴费方式。这样，玩家不但可以选择更多自己喜欢玩的游戏，还可以选择不同的缴费方法。看来FGOG进军游戏市场给广大玩家带来的不仅是游戏，还有更多的服务。

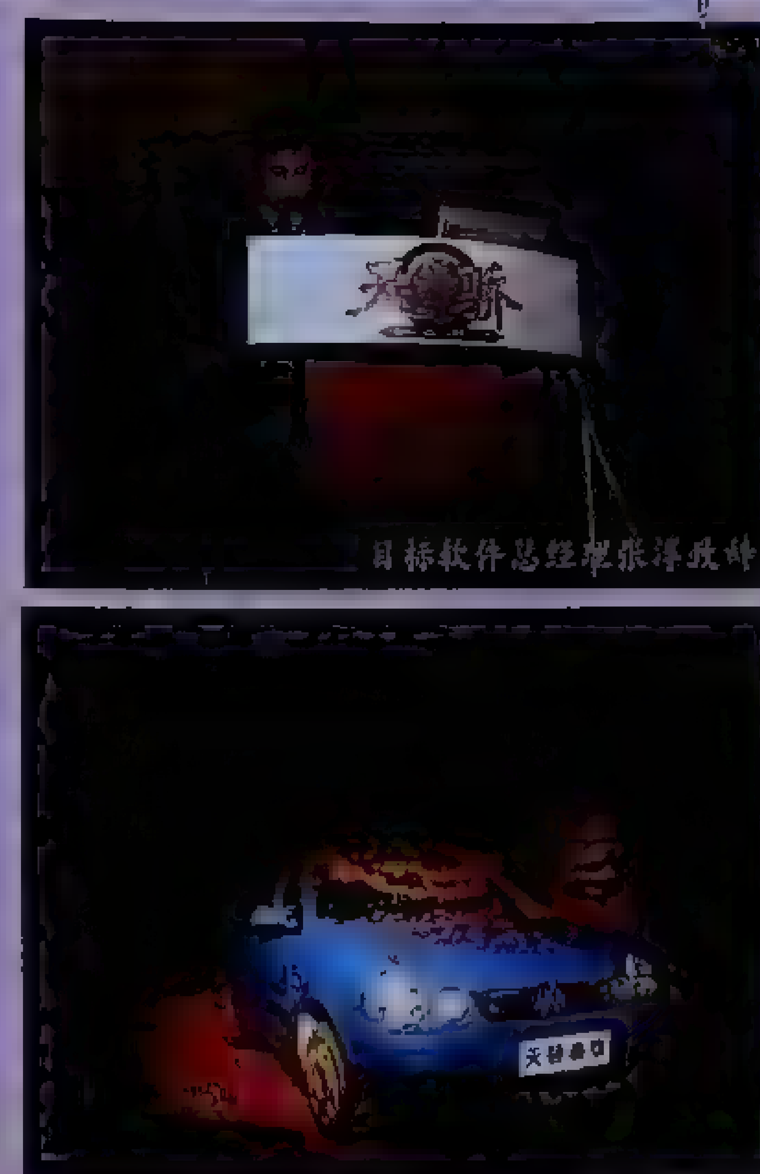
目标进军网络游戏市场



2003年1月7日，北京香格里拉一层大宴会厅1号厅，由北京欢乐时代科技有限公司、目标软件（北京）有限公司联手主办的"《天骄－秦殇世界》全国征集游戏代言人发布会"在这里隆重召开。

《天骄－秦殇世界》是目标软件、欢乐时代在2002年岁末倾情推出的一款国产网络游戏，它不仅为玩家提供了一道春节游戏大餐，同时也为韩流侵袭的网络游戏市场筑起了一道民族的大坝。《天骄－秦殇世界》是一款以秦末乱世为背景的支持强大网络功能的动作角色扮演游戏，并将动作角色扮演与即时策略的许多优点有机结合，创造了一种全新的RPG表现手法。作为惟一一款中国人制作的电脑游戏，在2002年度的E3大展上，《天骄－秦殇世界》凭着出色的设计、卓越的美术风格、精致的剧情故事和波澜壮阔的历史背景，获得了业内人士以及众多玩家的好评。

多年以来，目标软件出品有《铁甲风暴》、《傲世三国》、《傲世三国·三分天下》、《秦殇》等多款游戏精品，其中几部更打入了国际市场，此次《天骄－秦殇世界》全新亮相，预视着目标软件全面进军网络游戏，进一步向国际市场靠拢。


目标软件总经理张淳致辞

《刀剑封魔录》与你相约情人节

为推广游戏文化，丰富国内玩家的游戏生活，兰德数码科技有限公司将于2003年2月14~15日围绕新型动作角色扮演游戏《刀剑封魔录》推出一档'与玩家相约情人节'的活动。届时北京、上海、成都、广州四城市将呈现激情与浪漫的碰撞，举行'刀剑封魔'大赛，玩家只需持《刀剑封魔录》内的编号书签（复制无效）即可参加比赛。

《刀剑封魔录》不同于传统RPG，是一款以格斗为主体的动作角色扮演游戏，它巧妙地引入了格斗游戏的思想，将其与游戏融合一体，汇聚国内、台湾地区、美国三地游戏研发精英而制作，动画场景气势宏大，游戏画面精美细腻，音乐旋律动人心魄，不愧是一款难得的游戏佳作。

感兴趣的玩家不可错过这次活动，详情请关注官方网站www.ldgame.com。



《武魂》火爆上市

由中公网信息技术与服务有限公司代理发行的大型3D武侠网络游戏《武魂》客户端光盘与充值卡于2002年1月15日在国内全面上市，新版客户端分为"天下群雄包"与"天下英雄包"两种，并同时推出月卡与小时卡，为广大玩家提供了最大的方便。此次发行工作由国内IT界享有盛誉并拥有先进立体软件产品推广及销售服务平台的智冠全权代理，覆盖全国超过500个城市，1000家代理商，近万家零售网点。

新浪、NCsoft共筑"天堂"

1月8日，全球领先的中文媒体与网络服务公司新浪在京宣布携手韩国最大的网络游戏供应商NCsoft进军网络游戏产业，并正式推出经典网络游戏《天堂》（http://www.lineagechina.com）。

新浪CEO茅道临表示，此次新浪与NCsoft合作，瞄准的就是互联网经济中成长最迅速的网络游戏市场。新浪将利用强大的品牌和用户优势，提供强有力的市场和运营支持。NCsoft公司则将提供更多的游戏和后续开发支持。NCsoft公司CEO金泽辰则表示，"新浪是一家锐意进取的纳斯达克上市企业，优势明显，并拥有成为中国网络游戏行业领导者的雄心，无疑是NCsoft进军中国市场最佳的合作伙伴。"

《神泪》公测进展顺利

据上海创驰公布的消息，《神泪》公开测试目前进展顺利，效果理想超乎之前的预计，自从2003年1月3日正式开始公测以来，人气旺盛，虽然开启了20多个客户端下载站点，但仍无法承受大量玩家的下载申请，4大组服务器在公测开始后的10分钟内全部爆满，为了让玩家能够充分享受乐趣，创驰公司又紧急添置了4大组游戏服务器，目前全国范围内已经达到8大组服务器，在线人数一路飙升。

10万人民币孔雀王外挂大通缉

据来自奥美电子的消息，最近有传言称《孔雀王》的外挂已经悄然出现，为害江湖，为严肃视听，缉拿所谓'罪魁祸首'，奥美电子特发出此江湖通缉令，昭告天下，希望有好汉高手相助，势必让做案大盗无处遁身，缉拿至公堂之上，并使清者更清。

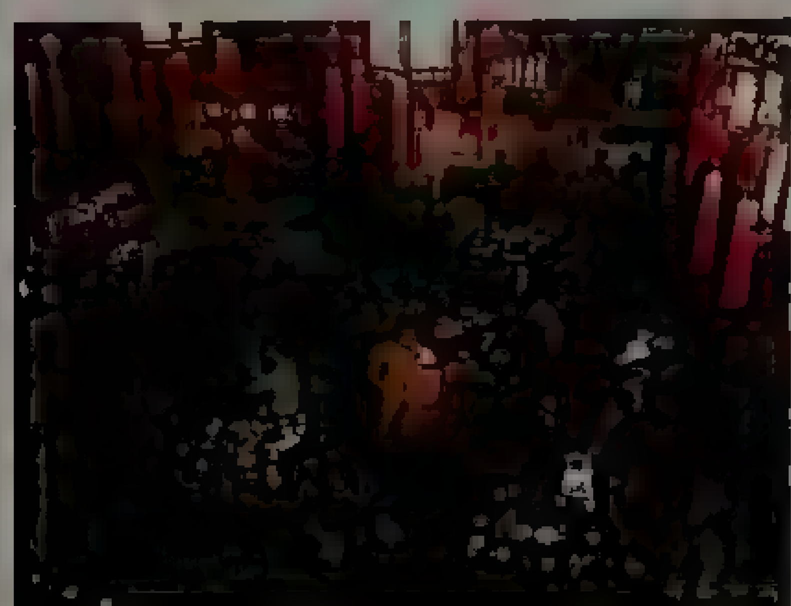
据悉，凡首先提供外挂样本者，并经奥美电子技术部门测试属实，奥美电子将对提供者给予人民币100元的奖励；凡能提供外挂制作者的线索并经公安部门立案侦察破案者，奥美电子将给予举报者人民币10万元的奖励。此通缉令长期有效。如果您有线索，别忘了举报邮箱（jubao@kjkingonline.com）和举报电话（021－63601099－106）哟！

《轩辕剑Online》发布会采访后记









1月7日下午，《轩辕剑 Online》的发布会就要在京西大觉寺召开。由于已约定在发布会之前对"轩辕剑之父"蔡明宏（人称蔡魔王）和《轩辕剑 online》主策划刘家源先生进行采访，Racer 便在中午 12 时来到网星艾尼克斯公司，与同来采访的其他兄弟媒体的记者汇合，然后驱车一起赶往大觉寺。

在差不多一个小时的车程后，我们终于到达了目的地。在看到古寺山门的一刹那，Racer 原本对网星选在此地开发布会的不解突然一下子烟消云散，直觉告诉我，网星的这个地点选对了。

步入山门，踏着院中铺就的一线红毯缓缓而行，数十名身穿铁甲的"士兵"正在院落里"操练"，映衬着宏伟大殿和株株古柏，以及空气中弥漫着的浓烈的梵香，完全不要太多的布置和刻意的修饰，与《轩辕剑》中透露出来的文化气质就已十分的契合。

一路直行，大家来到了真正的发布会会场——明慧茶园，一种古朴之气扑面而来，正面是《轩辕剑 Online 》发布会的大幅背板，堂前两尊巨柱上垂挂一副对联——枫舞天痕云彼岸，我御轩辕九黎天。十年磨一剑，什么样的游戏人能有这样的豪气？

随后，大家落座，享受了一顿"真正"的斋饭，然后移师寺内的"总统套房"，采访正式开始。

据蔡刘两位先生透露，《轩辕剑 Online》与《轩辕剑Ⅳ》实际上是同时开始开发的，同样使用《轩辕剑Ⅳ》的引擎，所以研发周期已达两年之久。至于为什么放弃传统的 2D 而选择 3D，是因为他们觉得 3D 可以表现出更丰富的东西。当然，考虑到玩家的接受程度，他们的美工在动工之前就已进行了大约半年的钻研，以验证在 3D 模式下美术方面是否可以保持原作的风格及精髓。因为当时欧美的 3D 游戏大都比较昏暗，肯定不适合《轩辕剑》。有了把握之后，才开始正式制作游戏。从 2D 到 3D 是必然的趋势，虽然与 2D 相比，3D 技术还不是很成熟，但如果不走出这一步，就永远不会有进步。除此之外，未来的《轩辕剑》系列还将以单机版与网络版两条线同步发展。

对于有人说《轩辕剑 Online》很像 EQ，蔡先生的回答也很中肯。他说当初开始做 3D 网络游戏时候，可以参考的只有 EQ 和 UO，那时整个研发小组都在玩 EQ，因此不可避免地带上了 EQ 的一些特点。他说，其实在单机版时代就有类似的问题，那时很多人说《轩辕剑》像《勇者斗恶龙》，没错，《轩辕剑》就是在这样的学习和摸索过程中发展起来的。他强调，对游戏来说，像不像不重要，最重要的是好不好玩，首先要好玩，然后才能逐步树立自己的特色。制作网络游戏对大宇还是新的科目，首先需要技术和经验的积累。蔡先生同时透露，今年内《轩辕剑 Online》就会推出一个有较大改变的版本，届时它将具有更多自己的特色。

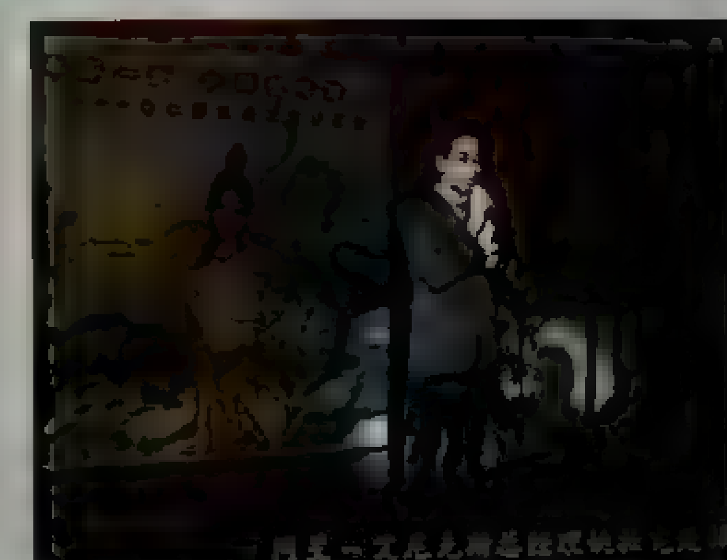
对于 PK 和外挂问题，蔡刘二位先生的态度十分明确 不鼓励 PK，但会在游戏中以开辟 PK 区等手段来满足两方面不同玩家的需要，并力求保持游戏的公正公平性，对于恶意 PK 则将予以坚决打击；对于外挂也将进行毫不留情的打击，发现一个抓一个。他们也希望来玩这款游戏的都是一些高素质好修养的玩家，通过交流与互动，真正体验到游戏的乐趣。

在采访中我还问到了《轩辕剑Ⅳ外传》的问题，蔡先生表示有可能会在今年年底的时候推出，但具体的时间还要看公司的安排。呵呵，差不多还要等一年的时间啊，各位要有耐心哟！

最后，我问了一个游戏之外的问题，那就是老一代的程序员和策划差不多都改行做管理了，大宇的新生代是否有实力接过前辈的接力棒？刘家源先生听罢马上说："其实我就是新生代。"蔡先生则对此表示肯定，并称"其实大宇一直很注重新生力量的培养，而且我们这一辈老程序员和策划并没有因为上升到管理层而远离开发一线，老人和新生代之间也没有明显的界线，我们作为老一代制作人有着丰富的经验，而新生代必然有他们新的想法，有益的元素我们肯定也要吸收和接纳，使二者进行有效的融合，这样子游戏才会进步……"







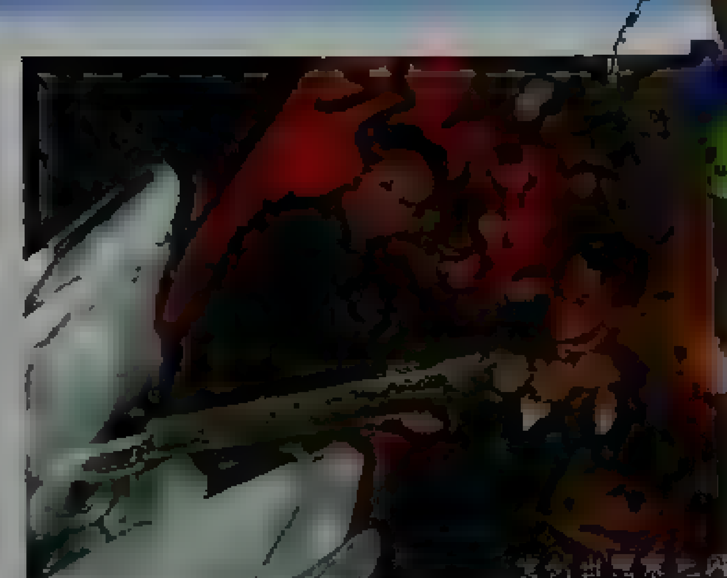


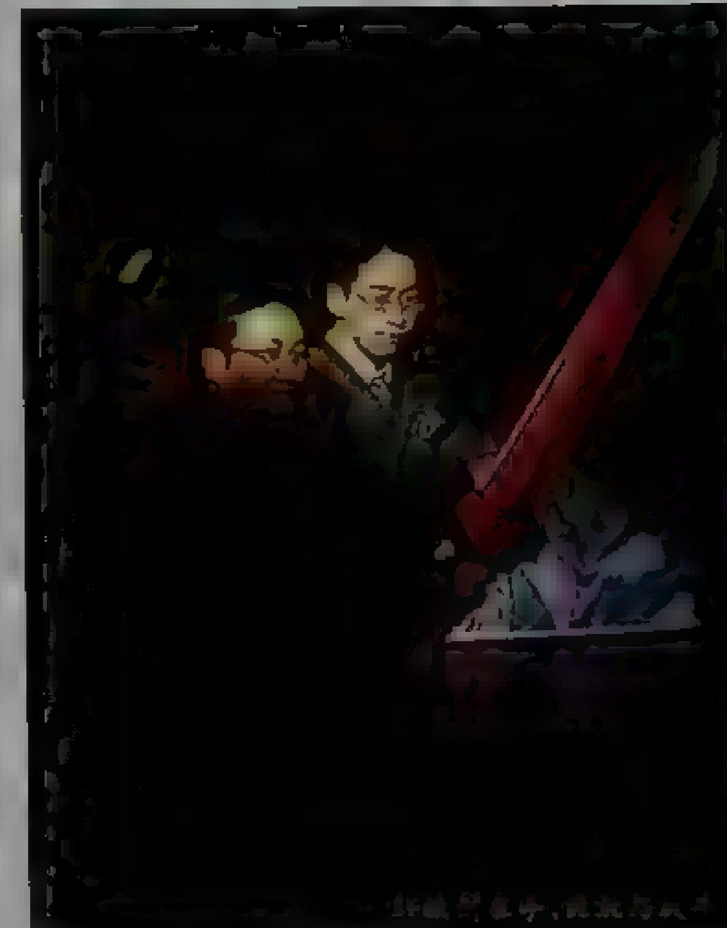
由于时间安排很紧，采访在大约半个小时后匆匆结束。大家返回明慧茶园。这时，茶园里的楼上楼下已经坐满了来自台湾、内地游戏公司的负责人与百余位来媒体记者

大约 3 时半左右，发布会正式开始。

古乐轻烟中，三位下着布裙，上身赤裸的舞者出场，以一个表现'九黎'族人祭祀场面的开场舞蹈拉开了发布会的序幕。

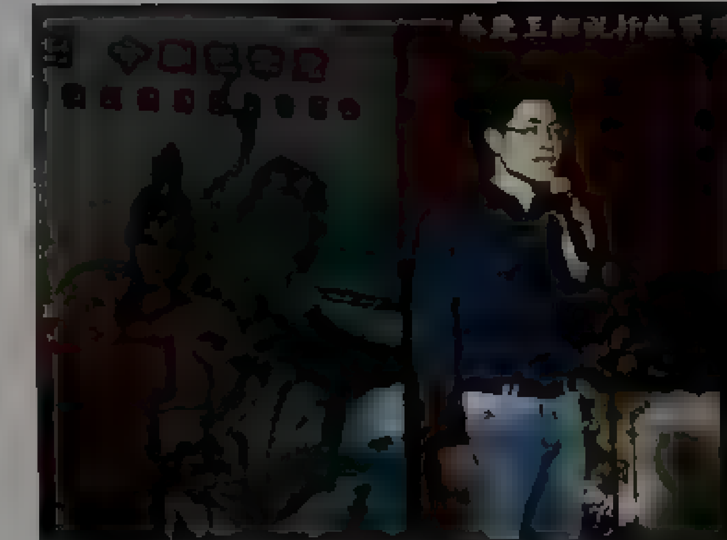
随后，大宇公司董事长李永进、网星艾尼克斯公司总经理姚壮宪、著名游戏制作人"轩辕剑之父"蔡明宏、晶合时代总经理张友利等先后上台致辞，不仅对《轩辕剑 Online》的发布表示祝贺，也对当前网络游戏市场发表了各自的看法，寄予了无限厚望。

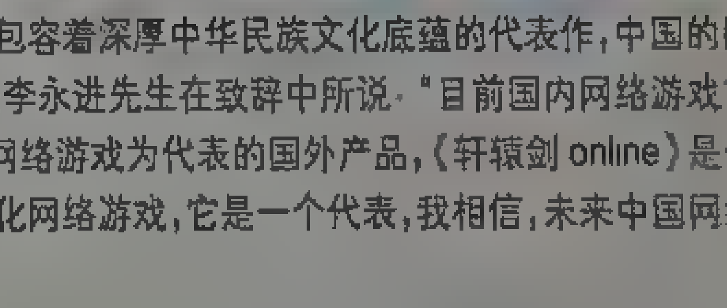




又一段精彩舞蹈过后，大宇公司董事长李永进和网星艾尼克斯总经理姚壮宪联手合作，将轩辕剑从一座巨大冰山中奋力拔出，顿时激起全场一片欢呼。这预示着这款历炼两年的网络游戏终于开始正式运营，也预示着这把磨砺了十三年之久的轩辕古剑将再次让世人眼前一亮。

仪式过后，《轩辕剑 online》主策划刘家源先生上台，开始详细介绍《轩辕剑 Online》。





随后又是一段优美的舞蹈表演。之后姚壮宪、蔡明宏、张友利等重量级人物一一台上落座，开始与台下的记者们进行交流，就研发、发行和渠道三个方面进行了广泛的探讨，现场气氛十分热烈，这在业内的发布会上是比较少见的。

不可否认，这是我在业内参加的文化气氛最浓的一次发布会，更难得的是这种文化味道是从骨子里自然而然的流露出来的，没有刻意包装的做作之感。有大宇这样的游戏公司，有姚壮宪、蔡明宏等这样的游戏人，有《轩辕剑 online》这样的包容着深厚中华民族文化底蕴的代表作，中国的网络游戏市场必将更加繁荣。就像大宇资讯董事长李永进先生在致辞中所说："目前国内网络游戏市场发展迅速，而在市场中占据主流的却是以韩国网络游戏为代表的国外产品，《轩辕剑 online》是一款彻底的以中华文化为背景开发的中文武侠、神化网络游戏，它是一个代表，我相信，未来中国网络游戏市场应该也一定是属于中国人自己的！"

上接后页

问：作为代理商，游戏中出现问题和新元素的添加一般都需要提交韩国方面来解决，请问在时效性上贵公司是如何考虑解决的？

答：这方面的问题，我们在最初的市场调查中就注意到了，我们与 MAGIC 也早已就提升服务品质问题达成了共识。为确保在最短时间内解决问题，韩方派出了 5 位高级技术人员常驻北京，确保游戏的顺利运营。同时，对游戏中新功能、新物品等内容的不断更新，我们也会及时与韩国方面协商，不断带给玩家新的惊喜。

问：中广网选择《破天一剑》作为打入网游市场的第一炮，一定也还有自己的长远打算，能透露一些吗？

答：中广网经过 2 年多时间的市场调查，在做好充足准备后正式进军网络游戏界，我们将充分利用手中的资源，将《破天一剑》做到全国最好，为扩大将来的网络游戏市场打下良好基础。我们的目标是塑造中广网品牌，建立起自己的综合在线互动娱乐平台，将用户带入"有我更精彩"的新媒体互动娱乐时代。

中广网同时与中国电信、中国联通、中国教育科研网、长城宽带网等多个网络相联，实现了与 Internet 多路由的高速互联，为这些网络运营商的宽带用户提供服务。这些战略合作伙伴在我们的整体构架中有着密不可分和举足轻重的作用。我们最终是要与众多的合作伙伴实现共赢、多赢！最终为广大用户提供在线娱乐领域无与伦比的最优服务！

问：很感谢您接受我的采访，我在这预祝《破天一剑》获得成功！

答：谢谢。借贵刊向广大读者问好，也祝他们在游戏中玩的愉快。



网游有我更精彩

——中广网挺进网游市场

岁末年初，网游界的竞争更趋激烈，中广网就是在这种态势下毅然挺进网游戏市场的，并以奇幻武侠游戏《破天一剑》闪亮登场。就小记我了解的情况，《破天一剑》的制作方 Magic 公司乃韩国后起之秀，而中广网此前从未涉足游戏领域，是什么因素促使这两家公司联手出击？又是什么让这款游戏一推出就受到众多方面的关注？答案就在记者对中广网网络游戏部副总经理周凯源先生的采访之中。

问：很多玩家都喜欢《破天一剑》这款游戏，但对中广网并不熟悉，您能简要介绍一下中广网的情况吗？

答：中广亚广播信息网络有限公司是一家从事利用广播电视网络资源开发互联网增值业务，并经营计算机信息网络国际联网业务和互联网信息服务的专业公司。目前已拥有 24 省 ISP、ICP 经营权及网上节目播出权，建有宽带门户网站——中广网（http://www.catv.net），通过自行制作及对相关节目资源的全面整合，为广大互联网用户提供优质的宽带网络内容及功能服务，包括 VOD 点播、网络游戏、远程教育、宽频直播、网上招商、视频邮件、视频聊天、视频会议以及电子商务等诸多方面。通过自建的多媒体数据中心，还可与中国电信、联通实现互联，为个人和商业用户提供内容丰富、功能齐全的宽带服务，是中国宽带网络及内容运营集成商之一。

问：网游市场竞争日益激烈，中广网在这种局势下以《破天一剑》杀入市场，是出于一种什么样的考虑？

答：中广网是经过了慎重考虑的。早在 2000 年开始，我们就进行了深入调查，当时网络游戏在中国还处于萌芽阶段，我们没有冒然进入，因为一方面中广网一开始就打算建设一个综合的超大型在线互动娱乐平台，这需要首先进行大量的基础建设；另一方面我们要进行各方面的准备和资源整合，例如组织团队、选择产品、构建运营平台和服务体系以及与诸多的战略合作伙伴进行深入沟通。只顾眼前利益，缺乏充足准备，草率进入这一市场，既是对玩家的不负责任，也可能会伤害广大合作伙伴的长久利益。

问：《破天一剑》是韩国 MAGIC 公司开发的第一款网络游戏，为什么会选择它？

答：作为前期准备，中广网于 2002 年初开始，对全球处于即将完成阶段或正在制作中的多达 107 款网络游戏进行了追踪，获得了大量信息。王平总裁慧眼独具，被《破天一剑》这款具有浓郁东方文化特色的产品所吸引，并通过网络开始与韩国 MAGIC 公司的申浩澈总裁沟通，在这个过程中，申浩澈不仅谈到了对业务合作的看法与要求，同时也流露出对中国东方古老文化的崇敬之情，而王总作为中国著名的企业家，当然对祖国的传统文化有着难以割舍的情怀，随着双方商务联络的深入，顺理成章，申浩澈向中广网发出了到韩国 MAGICS 实地考察的邀请。

在 MAGICS 公司，中广网的考察团更加深入细致地了解了韩方的游戏设计思路与对未来市场方向的把握，同时申浩澈也对中广网的产品与服务理念深表赞同。

此时国内已有不少厂商盯上了这款产品，纷纷联络 MAGICS 或派人来韩国接洽合作事宜。申社长经过对市场、技术、渠道、服务和运营团队等各方面条件的反复比较与权衡，最终还是选择了中广网作为自己在中国大陆的合作伙伴。

问：那么您认为这款游戏最吸引玩家的地方在哪里？

答：《破天一剑》是华丽的 2D 武侠奇幻网络游戏，着重阐述了以易经八卦、12 生肖为主的中华哲学精髓，操作流畅，系统完善，更有轻功、武功合技、服装染色、物品合成打造、在线排名、婚姻、擂台比武、宠物育成等独特之处。在注重可玩性的同时，其 3D 建模加 2D 贴图渲染的游戏画面也是一大亮点。

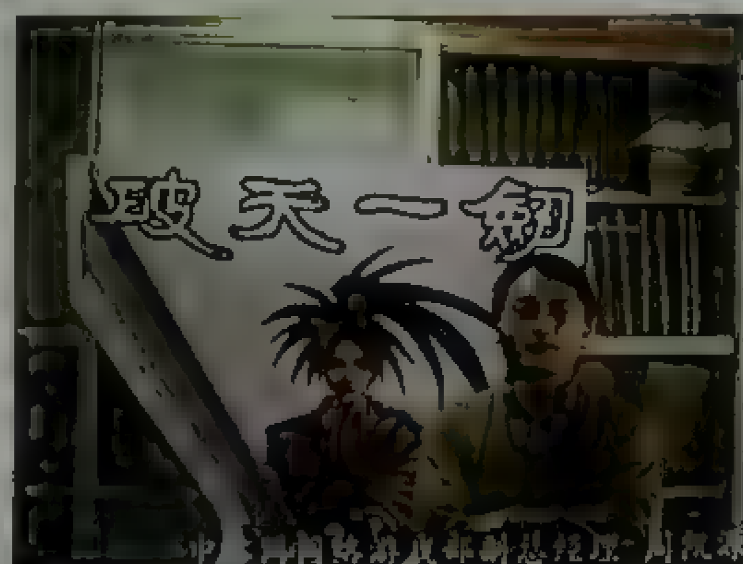
问：在客服和外挂问题上，中广网会采取什么样的措施？

答：在客户服务方面，由于中广网一直从事互联网内容供应，在付费方式、技术支持、信息咨询等方面已经进行了大量的探索与技术积累，我们又针对网络游戏的特性对客服以及 GM 进行了全方位、封闭式技术培训，并请韩国方面派人亲自指导。其次，我们还与客服人员签订了一系列协议作为确保玩家合法权益的保障。如果说游戏优秀的品质是吸引用户上线的前提条件，优异的服务则是让玩家长久享受游戏乐趣的重要保证。总之，随着网络游戏市场的日趋成熟，玩家对于运营商的要求也在不断提高，我们有信心满足广大玩家的需求。

至于外挂现象，我们也有一个清醒的认识，中广网会将玩家的利益摆在第一位，坚决打击使用外挂的作弊行为。一方面，MAGICS 在制作游戏时就在技术上采取了一系列手段来屏蔽外挂程序，另一方面，我们也会始终倡导玩家在一个公平合理的环境里各展所长。我们也希望借助贵刊向读者和玩家朋友郑重承诺：在《破天一剑》运营的过程中，外挂程序一经发现，将会毫不手软地坚决封杀。

问：俗话说：一个成功的游戏背后，一定有一个优秀的团队，能谈谈你们的游戏运营团队吗？

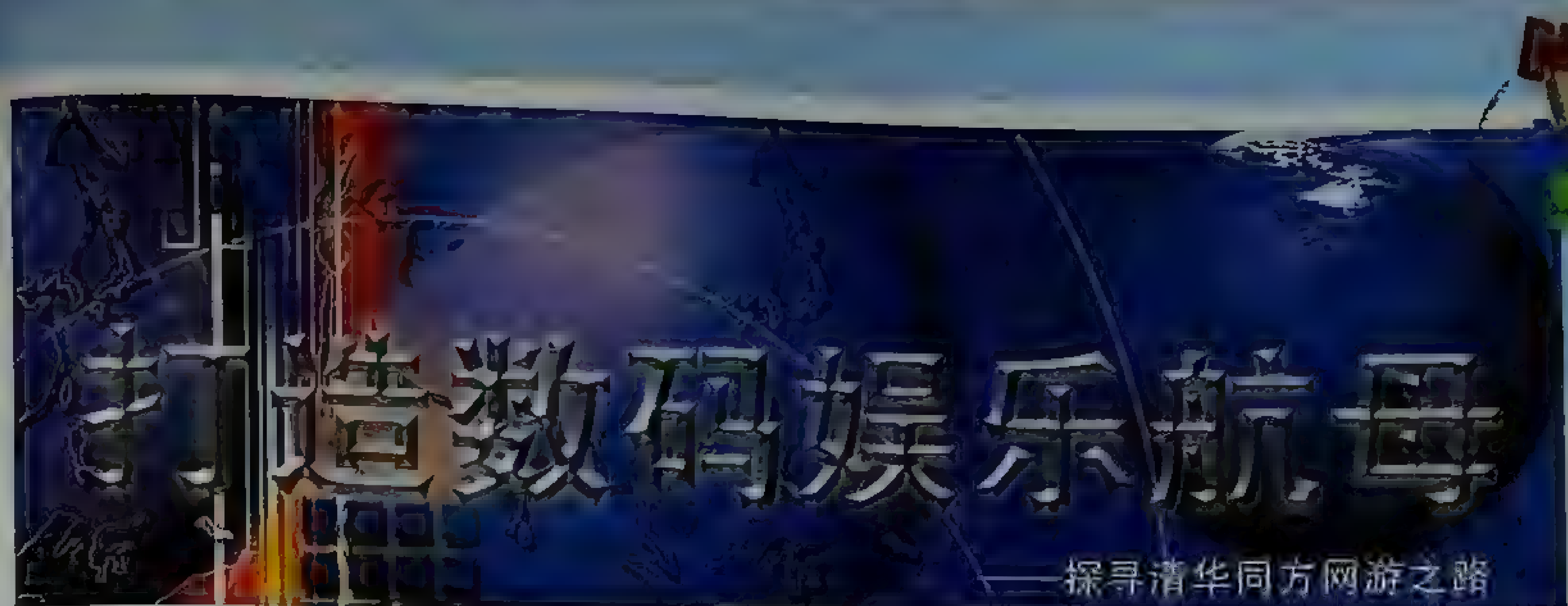
答：（笑）是的，虽然我们网络游戏部门成立的时间不长，但团队中的核心成员不论在技术还是市场运作方面都拥有丰富的经验，都能独当一面，在团队中发挥出各自的力量。尤其重要的是，我们的团队就是一个大家庭，大家脚踏实地、团结进取、勇于创新的精神与公司的企业文化是极其吻合的。我们有能力，也有信心迎接玩家的考验。（下转前页）







庞大机房的一角



打造数码娱乐航母

——探寻清华同方网游之路

去年年底，国内著名的 IT 企业清华同方正式宣布进军网络游戏市场，引起了业内人士的广泛关注。作为一家实力雄厚的 IT 厂商，清华同方的这张游戏牌又将如何打呢？于是 Racer 在 2003 年初的某一天走访了清华同方教育资讯本部的副总经理陆达先生以及数码娱乐事业部副总经理胡俊松先生。

问：在我印象里，清华同方的主要业务是网络技术、软件与系统集成、电子通讯、微机、信息加工与服务等等，和游戏完全没有关系，那么此次进军游戏领域的决定是如何做出的？

答：其实清华同方旗下的同方光盘公司在 1998 年的时候曾经做过一段时间的单机游戏，但是因为各种原因，尤其是盗版问题的困扰，最后不得不撤出了。

此次宣布进军网络游戏也并非偶然，因为清华同方前年就提出了进军信息产业这样一个发展策略，一直致力于互联网内容提供等相关业务。2002 年，教育资讯本部成立，内部资源更得以整合，其中比较大的部门有网络教育、视频点播、媒体资产管理等等。清华同方由此也步及到了数字娱乐这一业务，而这一领域中占主导地位的无疑是网络游戏，为了使教育资讯本部的资源更加全面化，我们产生了和其他游戏厂商合作的念头。初步计划是以两条腿走路，一是自行开发，一是产品代理。自行开发主要是基于同方的宽带小区应用，开发自己的机顶盒游戏，同方有一个深圳同方部门，他们在开发机顶盒，主要是为宽带小区提供视频点播、小游戏等服务。产品代理是指传统意义的网络游戏，我们希望以代理开始，进一步与厂商合作，逐渐打开市场。

去年 1 月，部门刚成立不久，韩国 esoft-net 公司就与我们进行了接洽，于是开始接触到 N-Age 这款游戏。经过产品评估、市场调查以及多次接触后，我们两家公司于 2002 年 10 月正式签约，在国内市场共同推广 N-Age 这款游戏。



清华同方教育资讯本部副总经理 陆达



清华同方数码娱乐事业部副总经理 胡俊松

问：与其他专业游戏厂商相比，您觉得同方的优势和不足在哪里？如何扬长避短？

答：清华同方的不足是虽然有很多优秀的计算机人才，但是还没有做游戏的人才，没有做网络游戏的人才，所以我们在经验上与其他专业厂商相比要少，我觉得这一点应该向其他厂商多多学习。

清华同方的优势是内部资源丰富，在运作 N-Age 这款游戏时会从集团内部得到很多帮助，比如我们已经有了网络教育事业部，他们与各个高校已经建立起了良好的合作关系，我们会采取合作的方式，把网络游戏以一种寓教于乐的捆绑方式推广到大学里去；另一方面，同方也做 PC，在家用电脑方面，我们也会采取与硬件捆绑的方式推广这款游戏，此外我们还会在渠道上与集团内部其他部门进行合作，提高资源的利用效率。

至于如何扬长避短，我想关键一点就是如何把清华同方已有的资源迅速转变为我们可用的资源，并在不足之处向其他厂商和媒体学习和交流，目前我们跟知名的游戏企业，如亚联游戏、捷三峰以及游戏橘子等都已开始合作。

问：这种合作是哪个层面上的？

答：最简单的就是主页上的链接，以及出一些联名的东西，如倡导公平游戏，打击外挂等等，我们还会利用他们已有的电子销售平台，促销的时候也会把产品放到一块来做，其他的活动目前还在洽谈之中。

问：作为清华同方的第一个产品，你们是如何决定选择 N-Age 的？

答：在签约之前我们确实看了很多网络游戏，与多家韩国知名游戏厂商都有过接触，为什么最终选择 N-Age，我想有多方面的原因一是公司的态度非常积极，到同方来拜访了三四次，他们十分看重清华同方的实力，并希望能够长久合作；N-Aage 这款游戏的都市题材在国内还是非常另类的，虽然也有人做过类似产品，但都不是很成功，而这款游戏的无论是在题材和技术上都比较成熟了，我们非常看好；再有就是 esoftnet 拥有雄厚的研发实力，这在网络游戏的后续服务上不可缺少。

我们原本希望能在 2002 年的 4、5 月份就能将产品引进国内，并以中国市场上第一款 3D 网络游戏打开市场，但由于中间种种环节而拖延了，失去了一个很好的炒作噱头，所幸现代都市题材在网络游戏中还比较另类，我们很有信心。

问：这款游戏在韩国和台湾的反响如何？

答：在韩国的反响还不如台湾，韩国应该是去年 1 月上的吧，9 月开始收费，从资料来看，现在大概同时在线人数在 2~3 万，还是很多的；台湾那边是去年 4 月上的，也是一家新公司代理的，他们原来是做移动应用的，也是想找一个新发展的突破口，他们运作的比较大，代言人请的是 S.H.E，这个组合在台湾还是比较成功的，曾经举办过几场万人演唱会，因此这款游戏在宣传和形象上都很成功，10

月份开始收费，同时在线人数大概要比韩国多1万人左右。我们当然希望能在国内做得更好啦！

问：有没有可能也在国内以这种偶像形式来做宣传？

答：其实S.H.E我们也有去谈，我们考虑的问题是引入大陆合不合适，大陆会不会认同，效果会不会好。我们也考虑过在大陆本土寻找代言人，但清华同方还没有过类似的尝试，要想在国内找一个年轻的、比较有代表性的偶像，适合全国玩家的口味，实在是很难，因此我们现在初步的打算是在各个地区选拔或找一些区域性的有名气的人来做当地的形象代言人。

问：N-Age的题材与当前市场上的网络游戏不同，既不属于武侠，也不存在魔幻，而是一种类似PC游戏《模拟人生》的现代都市题材，如果单从这一点来看，N-Age确实算得上另类，但是对于已经习惯武侠与魔幻的广大玩家来说，这样的题材能否被接受还有待考验，根据你们的考量和预测，这款游戏的定位主要是在哪类玩家？

答：从根本上来说，时尚和与现实社会完全接轨是N-Age最大的卖点，玩家会有很强的真实感和投入感，我想女玩家会比其他网络游戏多一点儿。就女男比例来说，我觉得其他游戏应该是二八吧，这款游戏估计会占到三或四成。就年龄来说，应该是18~25岁的年轻人。

虽然女孩可能更容易接受，但男孩应该也可以被吸引，因为游戏中也有许多激烈的交互对抗活动，比如俱乐部对抗赛、铲除都市败类等，当然我们会正确地引导玩家，强调玩家在游戏中的行为都是为了正义与和平，因为这款游戏与现实联系很紧密，所以不合时宜的东西我们会拿掉，虽然有可能导致精彩度下降，但规范、健康、有益才是清华同方所倡导的。

此外，我们并不希望仅把N-Age做为一个网络游戏来运作，因为它的时尚感比较强，所以我们想向文化方面引导玩家，很可能会出一些以N-Age为品牌的周边产品，如玩偶、服装、背包以及小饰品等等，还都在计划之中。

问：通过近期的测试，N-Age在国内的运作情况如何，是否达到预期？

答：内部测试从去年12月2号开始，今年1月3日结束，我们大约发放了10000个帐号，但由于只开了一组服务器，所以基本保持在2000人同时在线的水平。目前我们已经在各地准备了五到六组服务器，主要在上海、长沙、贵阳、成都、重庆等大城市，在外测期间（1月10号开始）将陆续打开，正式收费则应该在3月。

清华同方的新团队还处在磨合期，必然存在大大小小的毛病，客服培训、服务器架设及与韩方沟通都需要一步一步来。

问：作为一款网络游戏，本地化是极其重要的，这里的本地化不仅是指文字的汉化，还包括后续的服务（升级、修正bug等等），这是网络游戏不同于单机游戏的一大特点，只有快速有效地为玩家提供服务，才有可能牢牢地把握住玩家。那么，这款游戏的本地化工作将如何展开？

答：本地化方面，当然汉化是必然的了，我们也在探索如何将N-Age与中国特色充分结合起来，比如在内测期间正值圣诞和新年，我们搞过几个小型的活动，客服装扮成圣诞老人送些礼包啊什么的，韩国方面也在为中国的传统春节赶制中式服装。我们还做了一次大型活动——摩托车拉力赛，这在韩国和台湾都是没有做的。此外，我们还会在线下做一些时装秀、选美、舞蹈比赛、片头动画评选等活动。

在技术方面，因为是源代码共享，所以问题的解决会很方便，只是我们还需要一段时间来熟悉代码。对韩方来说，他们的态度也是很积极的，一方面是远程支持，一方面是派技术人员亲临中国，近期就已来了三四次，1月8号还会再来，为外测做准备。

下一步我们会在客服上进行一些调整，听说盛大做了一个Call Center，我们这边也会做一个语音聊天室，方便用户与客服进行沟通。

问：当前网游多如牛毛，你们有何策略脱颖而出，在市场活动及对外宣传上会有哪些动作？

答：在宣传上，我们会以活动为本，所有的宣传都将围绕活动来展开，我们以"引爆青春"为名已经展开了一系列活动，现在已经做到了第五个——不可思议的情人节，这样的活动肯定会继续下去。

问：N-Age的中文名已正式定为《美丽世界》，为什么选择这样一个名字，感觉上缺少那种游戏本身那种时尚和活力？

答：《美丽世界》这个名字完全是根据用户的评选确定下来的，这也是活动之一啦，很多玩家认为只要N-Age这个英文名字就可以了，但是在国内这样肯定是不行的，从新闻出版和发行上来看，必须要有一个中文名称。之所以选择《美丽世界》，是因为它给人的想象空间比较大。在台湾它叫《蛊惑人生》，但是在台湾都给封掉了。实际上，叫N-Age也好，叫《美丽世界》也好，我们会永远把"美丽世界"与"N-Age"放在一起。

问：对于网络游戏运营中要遇到的外挂等问题，清华同方是否已有对策？

答：我们当初选择它也是因为它经过了韩国和台湾的考验，在解决外挂等问题上也有了一些办法，我们对已有的作弊器也进行过测试，有些可以成功，但不会对游戏的平衡性造成破坏，所以我们并没有太多的顾虑。随着外测开始，有可能诞生新的作弊方法，我们的态度当然是及时发现及时打击了，这已是网络游戏界的共识了。

问：清华同方的未来游戏之路将怎么走？

答：就清华同方的整体发展计划来说，教育资讯本部将整合并发挥同方内部以及外部合作伙伴的所有信息资源，为互联网宽带、窄带用户提供丰富多彩的信息服务。它旗下的数码娱乐事业部则首先会以那些被用户认同的、有市场、有利润的业务为起点，比如网络游戏来打开局面，继而不断开发、创新，并涉足其他领域，最终为各级用户提供全套的数码娱乐资讯内容。

N-Age无疑是清华同方的试金石，只是他们打造这艘数码娱乐航母过程中的重要一步。以清华同方目前已有的软件、硬件基础、行销渠道和品牌效应，驱动这艘航母应该并不困难。关键是网络游戏在中国还是一个新兴的市场，还有很多不完善不规范的地方，而清华同方又是一家刚刚进入这块市场的新手，所以面临的挑战很大。就像两位副总所说，在自身不断向其他厂商学习的同时，也希望更多像清华同方这样知名的国内企业进入网游市场，共同以品牌效应起到一个榜样的作用，使中国的游戏产业进一步规范化和规模化。

祝他们一帆风顺！

打造网络游戏新天堂

——新浪总裁汪延访谈录

早在2002年10月，笔者就已有耳闻，新浪网正与韩国著名网游开发商NCSOFT公司密切接洽，准备代理目前全球在线人数最高的网络游戏《天堂》进驻大陆市场。作为《天堂》的忠实玩家，刚听到这个消息，笔者的心中抑制不住激动和担忧，一方面庆幸游戏终于可以正式进入大陆，一方面又很焦虑，想想目前大陆网游市场之火爆，竞争之惨烈，玩家之疯狂，不知这样一个已在国外平稳运营了5年字之久的优秀游戏，是否可以安安稳稳的进来？是否可以在新浪的维护下给玩家一个更好的游戏环境？是否可以得到更多玩家的喜爱?眼看NC的最新作《天堂2》就要问世，新浪在此时接手《天堂》能否获得良好的收益?很多问题，都等待着答案。

2003年1月7日，新浪与NCSOFT正式握手的前一天，新浪网负责《天堂》市场推广的ALI专程找到我，问我是否有兴趣采访新浪网总裁兼新成立的新浪乐谷公司CEO汪延先生，让他来介绍一下新浪与NC的合作情况。我说好啊！作为《天堂》的老玩家，我也很希望汪总可以给我们透露一些内幕。ALI说没问题，有什么尽管问，我们都会如实回答。于是，我的采访稿一蹴而就。


汪延


ALI

受访对象：新浪乐谷公司CEO汪延先生（简称汪总）、新浪乐谷公司产品经理邵彦卿先生（简称ALI）

采访者：本刊网络游戏版编辑客串记者石子

问：请问新浪是从何时开始考虑介入网络游戏市场的？在2003年国内网络游戏市场的圈地运动中，新浪能否使自己立于不败，对未来的中国网游市场新浪又是怎么看的？

汪总：新浪考虑进入网络游戏市场是在一年前，我们做了相当多的市场调查，一致认为网络游戏在中国大陆市场的表现非常突出，2002年中国网络游戏的营收达到10亿人民币，估计2003年将突破20亿人民币，这种来势汹汹的劲头不亚于1996年至1998年的中国互联网产业，未来的中国网游市场可以说拥有着巨大的潜力。网络游戏将互联网信息交换的功用发挥了出来，实现了人与人的互动交流，在竞技中充分培养玩家的合作精神和管理能力，这是它的长处也是其魅力所在。据不完全统计，2002年我国网络游戏用户数超过500W，游戏代理公司超过50家，推出的网络游戏多达100余种，网络游戏市场的竞争格外激烈。

新浪作为全球最大的中文门户网站，拥有全国访问量最高的游戏频道，拥有对于游戏行业所积累的丰富运营经验，拥有良好的内外部游戏培育环境，更引进了《天堂》这样一款拥有良好的口碑和庞大用户群的优秀游戏，因此，新浪认为未来的网络游戏市场发展是积极乐观的。当然，我们也很清楚的意识到网络游戏存在的技术门槛，以及那些已占有相对优势的游戏公司和游戏产品带给新浪的冲击和挑战。今天，新浪与NCSOFT一同成立合资公司JV（新浪乐谷游戏公司）的目的，就是借助新浪的网络优势，庞大的用户群体，和NCSOFT在游戏领域中的技术优势，以及产品运营上的优势，强强联合，采取双赢策略，在中国网络游戏市场中取得良机，相信我们的未来会有很好的发展空间。

问：过去一年中，新浪与NCSOFT关于《天堂》代理权的谈判一直是很低调的在进行，大家对此都不太了解，汪总能否简单介绍一下达成合作的全过程和新公司的情况？

汪总：谈判从2002年初开始，进行了将近6个月的时间，双方都秉持着非常严谨认真的态度，几经协商，终于在2002年11月基本确立了合作关系。其中，NCSOFT多次对新浪进行深入调查，同时对多家门户网站及国内潜在的合作伙伴进行了几个月的分析评估，一致对新浪网的企业资质和国内影响力都予以了肯定，并且非常欣赏新浪一贯秉持的稳重态度，最终选择了新浪作为他们的合作伙伴。在谈判中，双方对未来可能预见到的各种合作问题和发展方向进行了良好的商讨，虽然半年多的谈判时间不算短，但是双方都觉得谈判时间长久一些反而可以加深彼此的了解，对未来的合作也是非常有利的。

经过2个月的筹备，新浪与NC的合资公司在2003年1月8日正式宣布成立，取名为乐谷（NC SINA ENTERTAINMENT），成立后的第一个产品就是《天堂》。新浪作为控股公司，占有该公司绝大部分的股份。目前新公司的总部设在上海，新浪和NC都派入了技术及管理人员，而绝大部分员工都是外聘的，同时新浪也在继续的广纳贤才。目前，新公司已经正式着手《天堂》游戏的运营工作，我们有信心使《天堂》在中国取得和全球市场一样的佳绩。我们也会以此为开端，陆续推出更多的优秀网络游戏产品，带领大家畅游神秘的网络世界。

问：新浪决定与NC建立合资公司来代理《天堂》这款游戏，是否意味着大陆方面也可以参与《天堂》游戏源代码的修改，创造与欧美及韩国有所不同的大陆版《天堂》?



ALI：这正是NC找SINA合作的原动力，NC通过自己的实践证明了在中国大陆市场，只靠其公司自己的力量是非常不够的，这种不足尤其体现在游戏系统本身，很多游戏系统感觉不太符合中国的国情，因此制作一款有中国特色的《天堂》，正是我们共同的目标。目前NC派驻新公司的技术人员将确保《天堂》游戏在中国的稳定运行，同时也会根据玩家的建议，进行产品本身的更新，以满足大陆玩家的需求。

问：《天堂》的游戏品质及受欢迎程度大家都是有目共睹的，但毕竟它已是4年前的产品，而且NC为了推广《天堂》，还在韩国架设了的简体中文版服务器，运行时间也有10个月之久，请问这些因素会不会增加新浪在国内推广《天堂》的难度？

汪总：可以肯定的说，这些因素不但不会影响《天堂》在国内的推广，相反会更有利于推广。首先，《天堂》是一款运行稳定且品质优秀的网络游戏，它在韩国和欧美所取得的成绩，可以充分说明这一点。其次，借助NC架设的大陆服务器，国内玩家对《天堂》的认识和了解也颇为广泛，2002年底我们在韩方服务器上也看到了数千名中国玩家火热游戏的场面。虽然这种了解还只是初步的，毕竟《天堂》还未正式进入大陆市场，但是通过他们的口耳相传，和新浪的接手，相信《天堂》也会被更多的中国网游玩家所接纳。再次，韩方架设的中文服务器因网络连接速度的局限，加之缺少对中国游戏市场的调研和全面细致的汉化，缺少正式的商业运营，而使其未能真正得到良好的推广。而大陆玩家需要的网络环境、中文技术支持与良好的客户服务，都将随着新浪对《天堂》的正式代理，得以实现。比外还有新浪和NC的密切配合，针对中国游戏市场的发展方向，我们有信心更有能力把中文版《天堂》做到最好。





问：目前大陆的《天堂》玩家最关心的问题是，新浪接手《天堂》之后将如何运营，原有的服务器组是否会撤掉？未来计划增加多少台服务器？新浪是否会缩短《天堂》中文版的测试期，直接进入商业运营？

ALI：原来的服务器不但不会撤消，甚至还要完全保留原来所有的用户数据，并且为这些老玩家提供多种多样的官方活动的支持。而在保证老服务器的稳定之后，我们计划在第一季度增加到20组服务器，并且不会刻意缩短其测试期，因为把《天堂》游戏推向广大玩家展现SINA和NC的实力，才是我们的首要目标！

汪总：从2003年1月正式公开测试起，《天堂》的测试周期将持续两个月。这看起来有点长，但是与目前国内那些尚未完成制作就拿来仓促运营和收费的游戏半成品相比，我们这样做，是出于对玩家负责任的考虑。新浪和NC一致认为，《天堂》中文版测试时间的延长，是本着对游戏玩家负责的态度，希望可以通过玩家的反馈来尽可能的完善游戏内容，进行更多的优化和调整，让它更符合中国玩家的使用习惯，为大家提供更为优秀的游戏环境。期待在测试周期中将有更多的玩家能够参与进来，并提出更多更好的建议给我们。

问：新浪接手《天堂》后，是否有能力保持《天堂》被公认的良好游戏环境及优质的客户服务？面对目前大陆网游外挂频出，收费游戏难逃修改厄运的局面，新浪是否有信心维护《天堂》的稳定运行？对恶意的破坏行为做出及时有效的对策？

ALI：这正是我们和NC最慎重从事的一件事情了，众所周知大陆的网络游戏环境目前还是很恶劣，很多游戏因为外挂客服等等问题而走到一种比较尴尬的境地。而作为NC来说，在海外运营网络游戏已经有5年多的历史，加上新浪网在国内网络界的经营能力，应该可以解决这一问题，我们有信心创造网络游戏的出色服务！

问：在新浪与NC正式召开发布会前，12月24日晚《天堂》1、2服务器突发了BUG引出的复制事件，在玩家中影响颇大，可否对此事件做些解释。

ALI：圣诞节事件，其实还不能算是SINA和NC联手解决的，但是从发现问题到问题解决，只用了不到3天的时间，这一点可以很好的证明SINA与NC的合作将会为玩家带来很好的技术支持和安全保障，并且说明我们初期的合作也是很成功的。事件的经过并不复杂，当时NC的原意是想给玩家们一份圣诞节礼物，但却由于一个致命的BUG，导致派送的物品被大量复制，造成了大陆官方1、2两服务器市场的混乱局面。众多大陆玩家目睹了这个事件，纷纷向中方也就是SINA反映情况并提出了很多意见建议。中方市场部人员在听取了大陆玩家的意见后，及时向韩方进行反馈，最终，韩方技术人员在1天内彻底修整了该处BUG，并且作出了对服务器影响最小的处理决定，使事件很快得以平息。唯一美中不足的是，当时因为公司还没正式成立，因此很多处理过程没有向玩家公开。今后如果还有类似情况，将作到完全透明的公开化处理，同时会给予玩家们一个最公平的解决措施！

问：据悉NC的《天堂2》已在去年11月30日开始内部测试，今年6月即将进行外部测试，新浪乐谷是否也将担当《天堂2》在国内的代理运营工作？

汪总：我相信一定是这样。

问：新浪进军网络游戏市场之后，是否还有进一步推广电子娱乐概念的长远打算？

汪总：很多人都说21世纪是一个娱乐经济的时代，娱乐经济在我们的生活中扮演了非常重要的角色。网络游戏也是娱乐经济的重要组成部分。新浪在内容频道方面不仅有女性、娱乐、影视等专题，在手机短信方面也拥有强大的增值服务，提供了很多的优秀产品给大家。也请大家拭目以待，继续给予我们更多的支持。使得新浪这个品牌更加年轻化，更加富有活力，每天都能带给各位新鲜，有意义的产品信息和优质的信息化服务！■



编辑笔记

我现在很想志掉去年年底的百期杂志。因为它已成为历史，而历史是最能折腾活人的——我办公桌上和地上——桌上确实是放不下了，当然地上还堆着装着奖品的特大号箱子呢——数不清的调查问卷便是实证。翻过来掉过去地看，之后再从这些调查表中抽选出360张，我开始琢磨这周末需要找点只埋然下肢的健身运动来做了——

话虽这么说，心里还是万分感谢大家的热情！希望这份大名单给大家在新春佳节带来点快乐和喜气。本期杂志照例在特别企划栏目中安排了对去年电脑游戏业的一次大总结，而在这里，有一位读者以类似的形式描述了他对2002年电脑游戏的感想。话语权不应该只属于少数人，《大话家游》永远是读者的天地。

2002年度电脑游戏大赏（玩家版）

文/麻宫雅典娜

2003年1月1日，北京，家用电脑与游戏杂志社的门前大街上，评奖典礼即将开幕。

游骑兵：我谨代表《家用电脑与游戏》杂志社万分感谢大家对《家游》的深切厚爱。2002年底，《家游》度过了她的第一百期出刊纪念，面临即将到来的2003年，我们有理由对2002年发行的各类大受好评的游戏做一个全面的总结，评选出《家用电脑与游戏》杂志社的最佳游戏推介名单，以回报读者对我们长久以来的支持与关怀！

石子：是啊是啊，《笑傲江湖ONLINE》和《精灵》我最喜欢……

游骑兵：大家要注意的是，我们本次评选的目标是优秀的单机游戏，网络游戏一概不要！

石子：啊——

RACER：好了，诸位游戏发"骚"友们，你们准备好了吗，快来参加投票活动……

游骑兵：本次活动的最终解释权归本杂志社所有，玩家意见仅供参考！

（台下躺倒一片）

小马：没关系，有我替众"家友"顶住就好了，你们要相信我啊！

游骑兵：好啦好啦，废话休说，LET'S BEING ON！

过场动画：音乐、灯光、道具、舞台效果、摄像机……全部OK，一个特写闪到台下，看到了一张张洋溢着幸福神色的脸庞，有女生大叫："游骑兵，我爱你；游骑兵，我爱你……"，现场气氛达到了极致。小马作为主持人来到台上，摆了个优美造型，对着话筒发了一阵感慨："嗯……啊——这个、唉！你们……现在开始评奖！"台下的小女生因为这个潇洒幽默的开场白倾倒一片！

2002年度最佳英文RPG金奖

★无冬之夜（NEVERWINTER NIGHTS,BIOWARE/INFORGAMES/天人互动）杂志评分：99

获奖原因：这款游戏其实不用做太多的介绍，连续三年的跳票，连续三年夺得E3大奖，凡是BIOWARE的忠实拥护者都不会对这款RPG大作置若罔闻，然而其正意义上又有哪几个喜爱RPG的玩家不崇尚BIOWARE的游戏呢?！无冬城，一个神秘的地方，带给玩家的是无尽的遐想，基于玩家最耳熟能详的AD&D规则，游戏的深度与广度有了很高的保障，优秀的游戏引擎把一个流光溢彩的3D世界完全呈现在我们眼前！

相对于BIOWARE的前几部作品，NWN在游戏系统方面做了相当程度上的简化，显得更加贴近新玩家，不会再出现面对满屏的豁免率判定的计算公式而发呆，也不会出现花费了半天的工夫自定义角色却发现创造的是一个废物——游戏对于这些烦琐的方面提供了一个"建议"的按钮，在你无法确定该如何去做下一步的时候，点击这个按钮，游戏会给你默认的最佳方案！

更值得一提的是NWN的扩充性，简单方便却又功能强大的任务编辑器可以使任何人都轻而易举的创造属于我们自己的世界，畅游其中，享受其中！

2002年度最佳英文RPG游戏提名：

☆地牢围攻（MICROSOFT）：

一次性读取全场景的游戏设计体贴玩家，令人耳目一新。优秀的3D表现能力，展现了一副精彩纷呈的异域情调。但是模仿DIABLO的游戏方式缺乏新意，剧情单调，升级系统有待完善！

☆冰风谷Ⅱ（BLACKISLE）：

这是一款被游戏公司视为过渡产品的续作，发行这部续作的原因就是因为原作出人意料的大受好评，"没有冗长枯燥的人物设定与故事背景"、"战斗激烈易于上手"是玩家们宠爱这款游戏的根本原因，这是一款最"糟糕"的AD&D游戏，但却是最受欢迎的RPG大作！

☆上古卷轴Ⅲ晨风（BETHESDA）：

完全开放式的剧情是"上古卷轴"的一大特色，你想在这个虚拟世界里造就一个什么样的人，完全由你的行为决定，不会再象日式RPG那样，让你糊里糊涂的就拯救了整个世界，然后再自己去发呆："拜托，我只是随便玩玩罢了，这样也行？"无奈吧！那就来玩上古卷轴，你会喜欢它的！但是这款游戏的西方文化氛围突出，如果不喜欢这种风格，那就没有办法啦！

2002年度最佳中文RPG金奖

★秦殇（PRINCE OF QIN,目标软件）杂志评分：97

获奖原因：把它推举到这个层面的荣誉上来实在是怀着一股爱国的热情，毕竟它是中国第一款冲出亚洲，面向世界的本土游戏……不过，秦殇也确实具有很多可圈可点的优秀因素，尽管画面在整个国际的游戏发展现状上来看有跟不上潮流的趋势，但是制作小组在画面精细度方面下足了工夫，美轮美奂的2D画面仍然具有不俗的视觉震撼力！

《秦殇》最值得炫耀的地方应该是它那浓厚的中国历史人文气息，完美重现了秦朝末期那段动荡的年代，使玩家伴随着扶苏的命运驰骋在2500多年前的华夏大地上，体会那时侯的风土人情，别有一番趣味！

游戏的任务系统也制作比较出色，明显借鉴了名作《辐射》的任务设定，只可惜支线任务虽然形式多样，但大多数都脱离了主线剧情，有鸡肋之嫌！

2002年度最佳中文RPG游戏提名：

☆轩辕剑Ⅳ（大宇）

大宇最受欢迎游戏系列的最新作，故事情节与操作系统和以往的作品一样优秀，使人沉浸在大宇营造的架空历史当中留恋忘返。游戏一改往日唯美的2D制作风格，改为全3D画面，不够成熟，略显遗憾！

☆天地劫外童－寰神结（汉堂）：

与《轩辕剑》一样同为名门之后。2年前一款画质极为粗糙，看上去惨不忍睹的回合制游戏——《天地劫》居然在玩家当中引起了强烈反响，其以出色的战斗系统、迷离的故事情节和超高的AI设定夺取了很多游戏达人的眼球。今天这一款以外传形式发售的RPG续作同样令人爱不释手，重新制作的画面较前一代《幽城幻剑录》有很大的提高（实际还是很差，唉，这是什么逻辑……），战斗指令和大地图也作了更进一步的调整。游戏情节是采用倒叙的手法，是对《天地劫》前几部作品的一个补充，玩过之后才能对《天地劫》全传有一个全面的了解！

大家話遊

☆空缺：

这里出现一个空缺其实很无奈，也许有人要问，今年不是出了不少不错的中文RPG吗？是啊，是不错，可仅仅是不错罢了，况且有好多游戏在整体水平上仍然是处于同一条起跑线上，很难分得出优劣。只好期盼明年《仙剑2》的横空出世能给中文RPG带来一个辉煌的年代吧！

2002年度最佳动作射击游戏金奖

★四海兄弟：失落天堂（MAFIA ILLUTIONS,SOFTWORK/GATHERING）杂志评分：98

获奖原因：虽然评选MAFIA带有很强烈的个人色彩，但绝不能掩盖MAFIA所散发出来的光芒。第一次看见MAFIA的即时演算过场动画，我几乎怀疑我的眼睛是不是出了问题，"这是真人还是3D建模？"出色的画面可以用完美、细腻、精巧等等一系列的词汇来形容它。

游戏成功融合了一切出色的游戏因素，用流畅的游戏运行表现出引人入胜的情节。电影般的运镜手法随处可见，各种建筑结构、场景渲染、车辆造型、街道设施、人物表情……诸多的细节都是无可挑剔的，游戏包含了传统射击类游戏和竞速类游戏两种游戏方式，而且两方面都制作的可以与独立的本类游戏相媲美，汽车的种种物理特性绝不亚于竞速名作《极品飞车》！

其实这款游戏的成功是可以预见的，因为制作小组就是去年大放光彩的《MAX PAYNE》的娘家，让我们一起来品味黑手党TOMMY在二十世纪三十年代的黑色生活吧！

2002 年度最佳动作射击游戏提名：

☆战地 1942（DIGITAL ILLUSIONS）：

如果这款游戏的配置要求不是那么高的话，我相信它是一定会在中国的网吧中全面取代《XX 精英》的……真实再现 WW2 那些激动人心的经典战役，运用多样化的战略战术配合，直接参与到中途岛海战、强袭奥玛哈、攻克柏林等战役当中去，玩家将身临其境的体味到战争的残酷与真实。游戏最引人注目的莫过于可以驾驶各种各样的战斗工具了，在潜艇中偷袭敌人的航空母舰，驾驶驱逐舰炮轰敌军海岸要塞，或者驾驶战斗机称霸蓝天，这一切的一切还不够让你心动吗？更重要的是，游戏支持多达 64 人的联网对战，这才是这款游戏的精髓所在！

☆侠盗猎车手 3（ROCKSTAR GAMES）：

GTA3 是一款标准的“黑色游戏”，它其中包含了很多好莱坞大片中所包含的“无政府主义”与“强权正义”的思想！故事发生在一个名为 LIBERTY CITY——一个实际上并不存在的城市中，主角在一次银行抢劫案中失去了女友，同时也失去了自我，从此，他便在这座城市中展开了疯狂的“黑色”报复行动。GTA3 与 MAFIA 一样，是一款赛车与 FPS 相结合的游戏，所有的交通工具都允许主角驾驶，也有很多的高威力武器供主角使用，说他与 MAFIA 相象，其实并不恰当，应该说 MAFIA 的雏形是由 GTA3 决定的更合适一些，这也就体现了 GTA3 创意的可贵性。游戏中还包含有丰富的天象变化，而且有时间的更替（1 分钟相当于实际的一秒钟），这在很大的程度上增强了游戏的真实性！

☆荣誉勋章－联合袭击 & 交战先锋（EA2150）：

也许是昔日的电影《拯救大兵瑞恩》给了制作小组成员一个不小的震撼，以至于他们推出这么一款优秀的游戏来回馈全世界的玩家。你所控制的勇士——麦克·鲍尔中尉将面对 20 个完全出自二战历史的战役任务，南征北战，从北非战场到诺曼底海滩，到处都有你的身影，游戏以非常细腻真实的画面表现了战争的可怕与残酷，火光、浓烟、哭喊、枪炮……萦绕在你的耳际，战士满面鲜血地倒在你的面前，那痛苦扭曲的表情无不给你一种发自内心的震撼！

2002 年度最佳冒险游戏金奖

★无人永生 2（NO ONES LIFE FOREVER 2，MONOLITH）杂志评价：96

获奖原因：作为世界第三大授权 3D 引擎之一的 LITHTECH 面对来自《DOOM3》和《虚幻 2》双重压力，NOLF2 的出击显得顺理成章。NOLF2 最吸引人的地方莫过于漂亮的女主角 CATE，这位智慧与美貌并重的女间谍有着与一般动作冒险游戏主角的最大不同之处——用美色去引诱敌人，这使得游戏更具有多变性，游戏趣味更加丰富。

NOLF2 的场景交互能力值得称道，NPC 会因为环境的不同而随机的进行活动，这也就限制了玩家必须养成“先观察、后行动”的习惯，以避免不可预知的灾难！游戏内容之丰富也出乎所有人的意料，场景跨度出奇的大，从日本忍者到印度阿三、从美国黑手党到俄罗斯士兵，无所不有，无数好莱坞的招牌拍摄手法也在这里运用到眼花缭乱的地步，情节的设定也只能用曲折离奇来形容，甚至连好莱坞的导演们也看上了我们的 CATE 小姐，准备力捧她为 LARA 第二。

2002 年度最佳冒险游戏提名：

☆詹姆士·邦德 007－夜火（GEAR BOX）：

和《蜘蛛侠》一样，这又是一部影游同步上市的游戏，配合着皮尔斯·布鲁斯南的特殊魅力，007 这位传奇人物将与我们一起上演一部精彩好戏。NF 的操作方式可以说与 CS 是如出一辙，极易上手，相信诸位玩家都可以很好的掌握。在 007 的特色装备中，将会出现很多令人垂涎的高科技尖端产品，譬如打火机式的便携照相机、钢笔式的极镖发射器，手提电话与掌墙索的综合体，还有那著名的“万能手表”，甚至无敌嚣张的变形汽车（我 K，擎天柱？）都包含在了游戏当中。游戏的画面极其华丽，在游戏的第二关，你将会见到四位美眉 NPC，仔细看看吧，这才是真正的“美眉 NPC”，以前你见到过吗？

☆终极刺客 2－沉默杀手（IO INTERACTIVE）：

以审美的角度来说，《终极刺客 2》的画面应该算是比较出色的，对细节的掌握也处理的比较好；但从拟真的方面来看，《终极刺客 2》就显得有些中规中矩，没有相对出众的地方。而游戏的视角设定和前作一样没有太大的改进，第三人称会被 47 的光头挡住不小的范围，而第一人称又运行太慢，对操作多少有些负面影响。SA 的武器系统是关关承接的，每次执行任务之前都需要玩家自行选择要使用的武器，过关方式也就多种多样，以玩家的兴趣来决定。SA 最出色的应该是形式多变的任务，非常富有挑战性，必须在高度警惕的状态下防备来自各个方面的危机，直至通关！

☆哈利·波特（EA）：

现在的都市流行人群当中又多出来了一种“哈哈族”，知道什么是哈哈族吗？就是哈“哈利·波特”族，没有人能说明究竟是什么原因造就了哈利·波特如此的流行，但事实上它确实是流行起来了。电影如何的受欢迎暂且不说，光游戏一年当中就连续推出了两款——《魔法石》和《消失的密室》，影响力可见一斑。这款游戏的操作简便，画面流畅，对白丰富，内容的设定完全跟随电影中的剧情，象巫师的决斗、魁地奇大赛等等具有特色性质的游戏场景也穿插其中，别具一格，使玩家在不知不觉中领略到了哈利·波特的独特魅力。HP 唯一不足的就是存档功能不完善，音效也比较薄弱，给人一种压郁的感觉！

2002 年度冒险游戏特别贡献奖：

★塞伯利亚之谜（SEBERIA，MICROIDS）杂志评分：94

获奖原因：冒险类游戏与 FPS 游戏越来越多的进行同化运动，以至于两者间很难再作出明显的划分，都可以用〖动作 AC〗类游戏来概括。传统的冒险解谜类游戏逐渐淡化是一个不争的事实，玩家也很少愿意再从一副副静态画面中绞尽脑汁的去分析近乎变态的谜题，所以，一款具有振兴冒险解谜类游戏意义的作品的诞生显得格外难能可贵。

《塞伯利亚之谜》向人们讲述了一个与世隔绝的山村、荒废的机器工厂、神秘莫测的山洞以及可以追溯到猛犸象绝迹的故事当中去，游戏谜题的设计非常合乎逻辑，符合人的原始直觉，毫无生搬硬套的生涩感，配合着出色的音响效果，游戏整体上配合得天衣无缝，如果你是一个传统解谜游戏爱好者，你会在《塞伯利亚之谜》当中找到久违的冲动；如果你不是解谜冒险的拥护者，没关系，玩过《塞伯利亚之谜》后你就会是了！

2002 年度最佳即时策略游戏金奖

★魔兽争霸III混乱统治（WAR CRAFT III-REIGN OF CHAOS，BLIZZARD/奥美）杂志评分：99

获奖原因：对于 WC3，只能够用万众瞩目这个词来形容，2 年的连环跳票不知道使多少忠实的 RTS FANS 望眼欲穿！当年暴雪一部以平衡性著称的《星际争霸》，迄今为止仍然是不少游戏公司效仿的对象，而这次暴雪的目标便是超越自己，推翻“星际神话”，力图达到 RTS 游戏的巅峰。WC3 利用全新打造的 3D 引擎，完美表现了一个魔兽的世界——艾泽拉斯。WC3 中包含了 4 个不同的种族，每个种族都有独立的发展体系、兵种设置和英雄技能，极度挑战了玩家的策略意识与战略部署能力。WC3 最具创新精神的应当是加入了“修理费”的概念，它会根据单位的食物占用量来确定每次采集的黄金数量，这项设定对于那些屯兵狂来说是一个噩耗，如何有效的建造军事规模和保持良好的经济发展将成为需要深入研究的课题。另外，数目繁多的野外战斗单位也是游戏的亮点之一，无论你想招纳编外兵员，还是想抢占资源，亦或是寻找魔法道具，你都不可避免地遭遇野外战斗，换句话说，如果你想突袭对手的基地，也还要先问过路上的那些庞然大物同意不同意！

游戏依然遵循采矿－生产－扩张－战斗的套路，回到了 RTS 的根源，但 BLIZZARD 凭借他们那无穷无尽的创意，将 RTS 的精髓发挥到了淋漓尽致！

2002 年度最佳即时策略游戏提名：

☆神话时代（ENSEMBLE STUDIOS）：

有很多人将这款游戏的定位设在《帝国时代III》的标准上，虽然游戏在进行模式上没有突破《帝国时代》的模版，但因此就将它单纯的当作 AOE 的后续作品却显得有失公允！AOM 依然采用以游戏过程来展现人类社会发展史的方式为核心，只是融入了更多古代文明对世界的认知，将西方众神以信仰的方式放置到三大种族当中去，借以左右游戏的进程。埃及、挪威和希腊分别可以从三位主神当中选出自己的主神，每个主神都具有不同的作用，都是以神话传说来决定的，这样会使种族的固化概念得到深刻改变，最终让游戏呈现出 9 种不同的派别，体现了一种“源于文化，高于文化”的艺术类型！

☆勇士之王（BLACK CACTUS）：

WK 的着重点不同于以往的 RTS 那样放在策略混战上，而是借助比较丰富的经营性内容，实现组建强大的军事集团为目的。WK 在战斗指挥方面也做了细致的描绘，不论是角色控制还是大型军队的阵型演变，玩家都可以轻松且有条理的进行分配，从而最大限度的取得战场上的优势，不会出现以人数定胜负的情况。完全真实比例的地理条件也充分考验玩家的战略头脑，兵种间相生相克的属性也是进行游戏中需要注意的一个重要环节，总而言之，《勇士之王》是 RTS 游戏当中一款较为不错的精品。但是过于差劲的多人连线功能和低下的游戏运行效率使得它没办法向更高层次迈进。

☆魔域帝国（LIQUID）：

《魔域帝国》是多家境外权威媒体公认的 RTS 大作，已经获得了多项 E3 和 ECTS 的大奖，制作小组的成员更是参与过 RA、C&C、SC 等 RTS 经典名作的制作，游戏品质自然毋庸质疑。魔域帝国最具特色的方面便是它是一款将东方文化与西方技术相互渗透而结合出的完美产物，制作组显然受到了东方功夫文化的影响，阴阳相隔的两股力量统治着整个游戏世界！

2002 年度最佳运动游戏金奖

★冰球 2003（NHL2003，EA SPORTS/EA 中国）杂志评价：98

获奖原因：EA SPORTS 几乎已经成为了 PC 运动类游戏的代名词，而 NHL 系列又一直是 EA SPORTS 作品中的佼佼者。中国玩家也许对冰球这项运动没有太多的了解，也不具备关注的兴趣，这是 NHL 一直没有在中国流行起来的根本原因，但是从一个游戏的角度来全面的审查这个游戏，它完全称得上是最棒的，无论是画面，音效，操控，还是从现场表现上来看，NHL 都显得无懈可击。美国人制作冰球游戏就好象写自己的自传一样那么信手拈来，但外面的人却又是无论如何也学不会的！

2002 年度最佳运动游戏提名：

☆FIFA2003（EA SPORTS）：

尽管 FIFA 系列在整个游戏领域和 KONAMI 的《实况足球》一直做着殊死搏斗，但在 PC 平台上，FIFA 的地位仍然是高高在上，令后来者望尘莫及，2003 年 EA SPORTS 提出了自由控制风格（FREE CONTROL STYLE），将游戏的操控性较前作有了很大的提高，FIFA2003 同样秉持了 EA 作品一向的高画质、高音效的优点，对人物的刻画栩栩入生，使玩家在游戏的同时可以体验到高超的感官享受！

☆NBA2003（EA SPORTS）：

和 FIFA 系列一样，NBA 一直是众多篮球游戏之中当之无愧的霸主，无论在什么机种上都是首选作品，也许美国制作运动游戏的水平是与美国本土此项运动的发达程度息息相关的吧。NBA2003 采用的也是自由控制风格，将赛场上的种种细节刻画的无微不至，以模糊的控制系统完美再现了 NBA 赛场上那具有连贯性、观赏性与激烈碰撞的特质！

☆世界杯 2002（EA SPORTS）：

四年一度的世界杯不仅仅是全世界足球爱好者的节日，同样也是游戏发烧友们的节日，EA SPORT 通过世界足协的授权，网罗了最完整翔实的“韩日世界杯”参赛国的资料，并凭借准确定位的球员数值，惟妙惟俏的人物相貌，和振奋激昂的官方交响乐，将一个完整的世界杯搬到了电脑屏幕上，让玩家亲身体验世界杯赛场上的激烈对抗。但美中不足的地方就是游戏在电脑 AI 的设定上有很大漏洞，不符合现实的情况随处可见，令人不胜唏嘘！

2002 年度运动游戏特别贡献奖：

★实况世界足球 2002（WORLD SOCCER 2002，KONAMI）杂志评分：89

获奖原因：实况终于来了，爱好足球的玩家们苦苦等待了数年之后实况足球终于被移植到了个人电脑上。但这并不是玩家普遍意义上的“实况足球”——KCET（KONAMI 东京部）制作的 WE 系列，而是正宗的“实况足球”——KONAMI 大阪部的 WORLD SOCCER 最新作，其承袭的是曾经在 SFC 上风靡一时的“实况足球”系列。时隔多年，当初的游戏风格还能适应早已被 WE 与 FIFA 腐蚀的玩家吗？其实，这款游戏的制作功底还是非常了得的，只可叹其生不逢时！

〔读者指南〕

■邮购

汇款地址：北京 813 信箱《家用电脑与游戏》发行部　邮政编码：100037

联系电话：010-88411981 / 010-68728138

注意事项：请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄 2 元/本的挂号费。

●投稿

投稿地址：北京 813 信箱《家用电脑与游戏》编辑部　邮政编码：100037

电子信箱：fcgm@fcgm.com.cn / reader@fcgm.com.cn

注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用 TXT 格式，附图请用 90%图像质量的 JPG 或 PCX/BMP 格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。画稿要求幅面大于等于 A4 规格，单幅与四格漫画均可，彩色黑白不限。欢迎使用电子邮件投寄画稿，图片格式采用 JPG/PSD 等通用格式。如需退还原稿请在来稿中说明。

●老鸟坐堂

注意事项：地址及电子信箱与投稿相同，请注明“老鸟坐堂”收。提问请写明游戏名称、版本和具体情况；回答请写明所解答问题及详细联络资料。如读者提供的答案被刊登在第 N 期，将获赠第 N+1 期杂志，超过 300 字的解答另计稿费。年底[illegible]赠 2004 年全年杂志。

●征友

注意事项：参加征友的读者请将姓名、性别、年龄、邮编和 100 字以内的留言，连同有效证件（身份证、学生证、士兵证等）的复印件按投稿地址寄出，昵称、星座、爱好、QQ 和照片等请根据个人意愿添加。

公告栏

2002 年第 12 期 读者调查问卷统计结果

读者对本期杂志的总体印象：

非常好	83.6%
还不错	15.2%
一般般	1.2%
不太好	0.0%
糟透了	0.0%

本期读者最喜爱的文章：

特别企划：

关于家游杂志的 100 人、事、物

本期读者阅读最不舒适的版页：

软硬武略：

超乎想象：DOOM III Alpha 0.02 版评测

2002 年第 12 期 “家游－艺电有奖问卷调查” 幸运读者名单

江苏无锡	严咏洁	河北石家庄	李震宇
上海	周蕾	重庆	曾涛
广东深圳	李俊	乌鲁木齐	冯洁
江苏东海	[illegible]	内蒙包头	侯宁
浙江杭州	吴逸珠	湖北武汉	金静
浙江宁波	陈杰	北京	丁文博
云南昆明	高博豪	贵州遵义	[illegible]
辽宁大连	[illegible]	北京	[illegible]
甘肃兰州	李刚	福建[illegible]	刘俊钦
山西太原	武俊勇	浙江杭州	[illegible]
上海	谢勇	安徽芜湖	[illegible]
海南定安	康康	哈尔滨	[illegible]
陕西西安	高磊	山东济宁	[illegible]
北京	胡泊	河南郑州	[illegible]
上海	李建树	四川成都	[illegible]



各获得美国艺电出品的游戏 1 套

[illegible]

家游百期 VIP 读者·有奖读刊疯狂大派送获奖名单

至尊玩家奖 (10 名)

地区	姓名	地区	姓名
黑龙江哈尔滨	杜卓铮	辽宁沈阳	赵国宇
北京	周绍滨	重庆	向洋
浙江嘉兴	陆嘉峰	山东青岛	孙晓冬
天津	范菁媛	河北石家庄	闫晨
江苏通州	龚文杰	广东台山	梅林

(获得 3 家赞助公司[随机抽选]提供的 2002 全年游戏或网游超值组合各一份)

●特别感谢以下赞助公司(排名不分先后)提供奖品:

北京寰宇之星软件有限公司
奥美电子(武汉)有限公司
北京天人互动软件技术有限公司
北京新天地互动多媒体技术有限公司
美国艺电有限公司北京办事处
上海育碧电脑软件有限公司
网星艾尼克斯网络科技(北京)有限公司
游龙在线(北京)科技有限公司
北京华义联合软件开发有限公司
第三波软件(北京)有限公司

(奖项设置及规则详见 2002 年 12 月杂志 242 页)

菁英玩家奖 (80 名)

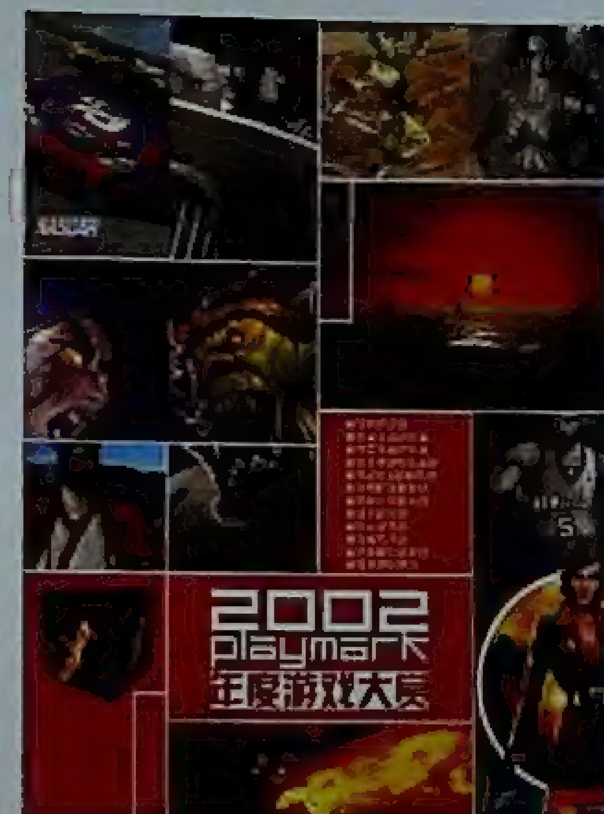
地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
吉林四平	宋金剑	北京	曾实	山西朔州	赵大伟	北京	续悦
上海	吕岚	江苏江阴	周亦强	广东东莞	袁荣俊	河南城步	李闫勇
辽宁沈阳	杨毅	河北唐山	韩笑	湖北黄石	安怡	山东青岛	孙超
辽宁大连	张起明	浙江绍兴	施张弛	上海	周海洁	北京	李畅
河南洛阳	任晓阳	山东滕州	李淼	江西赣州	韦明	四川自贡	张肃
安徽合肥	武晓敏	安徽池州	陈栩菁	河南许昌	吴东平	江苏苏州	王道玮
福建南平	朱严磊	上海	周晋林	贵州凯里	章作栋	北京	王浩晨
辽宁铁岭	马涛	浙江嘉兴	何晓平	宁夏银川	陈成清	吉林白城	张新帆
山东德州	纪绍文	山东莱芜	于浩	云南玉溪	方放	湖北武汉	张晗
四川成都	林韬	天津	秦晶吉	天津	任汝先	天津	郜征
湖北武汉	王锐	福建三明	郑路	北京	韩冰	北京	刘凯
上海	邵刚	浙江丽水	李书俊	江苏苏州	叶京兆	四川成都	姜锋
甘肃玉门	刘旭	浙江温州	李彬	福建福州	鄢鹏	北京	卢燕
四川绵阳	陈晓	内蒙古	赵璐	甘肃兰州	王宜	陕西西安	张钊
北京	聂栩	广东广州	刘海壮	河南新郑	艾亚飞	湖南城步	廖嘉佳
湖北武汉	曾强	湖南长沙	李旸	上海	陆斌	湖北宜昌	王珊珊
天津	张程	陕西安康	王意	河南郑州	韩栋	北京	米昂
江苏南京	吴琨	北京	申羽	北京	马唯唯	河北涿州	于新宇
安徽池州	徐健	江苏南京	周佳佳	四川泸州	陈太旭	广东广州	冯如海
陕西西安	张立	北京	张琨	山东淄博	韩飞	河北任丘	凌霄

(获得 1 家赞助公司[随机抽选]提供的 2002 全年游戏或网游超值组合一份)

家游百期中国游戏企业风云会获奖名单 (240 名)

地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
吉林长春	杨朔宇	福建莆田	范建芬	湖南长沙	孟逸飞	四川德阳	马良	河北廊坊	孙相坤	上海	戴德育
上海	沈晓斌	天津	何志海	河北沧州	孙重源	北京	刘鼎森	湖南江华	祝景林	陕西咸阳	张宝山
安徽合肥	胡文宏	山东济南	梁皓	天津	张琳	广西南宁	王廷熙	广西南宁	李春华	重庆	姚新运
江苏南京	曹岑	广东深圳	欧伟庆	福建福州	方洵	辽宁抚顺	刘奇	四川西昌	苏剑	浙江诸暨	何翔
湖北襄樊	何玮	湖北宜昌	李雄	山东聊城	宋洪星	山东聊城	赵文创	江苏金坛	于建业	江西南昌	侯家璞
云南昆明	冯正华	河南郑州	谢磊	江苏苏州	周云靓	哈尔滨	申思远	四川西昌	潘瑞齐	广西桂林	梁东辉
安徽芜湖	王勇	辽宁大连	苗文博	安徽蚌埠	韩鹏	北京	冯安	江苏苏州	吴明	浙江金华	吴柏青
北京	史泽峰	安徽阜阳	马成	北京	路春山	安徽合肥	方瑞青	福建大田	陈莎丹	四川成都	余一平
湖北武汉	张冯雪	陕西西安	陈平	上海	赵燕青	宁夏银川	柴炜晟	福建漳州	叶伟明	上海	徐远程
吉林长春	隋欣	江苏南京	徐骏	江苏南京	李君	山东滕州	杜东澳	福建三明	王旭	广东台山	黄质欣
山西大同	冯志东	北京	涂政坤	山东日照	祖光磊	陕西西安	左胄	安徽芜湖	花辰	陕西西安	彭熙
湖南湘潭	付浩	辽宁沈阳	王磊	北京	解晗	上海	顾秉义	北京	邵乐	湖北襄阳	陶轶磊
北京	杨飚	湖北潜江	王杨桢	山西太原	韩斌	江苏沛县	欧阳德贤	哈尔滨	江家奇	天津	王瑞
四川泸州	毛远	江苏无锡	洪一鸣	山西离石	刘广	齐齐哈尔	刘心楠	广西柳州	彭皓亮	广东中山	王哲衡
北京	赵博语	河南济源	张世磊	天津	陈大伟	江苏昆山	徐杰	福建石狮	范红利	四川攀枝花	严寒
河南郑州	陆遥	山东沂水	李伟	北京	史航天	贵州贵阳	李蓝宇	山东德州	章志斌	吉林吉林	仇一凡
江西鹰潭	应继明	湖北十堰	朱江丹	北京	孙磊	贵州贵阳	王斯佳	山东长岛	于曲蓬	北京	张晟宇
新疆	崔永旗	四川成都	熊玥	北京	赵申	陕西西安	李鹏	山西太原	张鑫	广东广州	金德
安徽铜陵	江海	广东清远	范志成	上海	付兴浩	浙江杭州	瞿海中	安徽阜阳	张震	北京	乔丹
海南海口	张飞辉	四川自贡	陈然	江苏南京	王斌	北京	郑昊	广东湛江	詹业胜	浙江丽水	张楠
云南昆明	丁文立	北京	王雪昕	上海	陈霖	重庆	李江波	河南洛阳	毛文渊	辽宁抚顺	胡范春
江苏泰州	陈东进	四川成都	葛义云	甘肃兰州	杨宗才	山东济南	周燕	北京	孙研	天津	杨赫
贵州贵阳	房建谊	福建福州	郑标贯	湖南长沙	代镇懋	贵州贵阳	杨光耀	山东邹城	赵公明	江西吉安	钱德昭
河北保定	李旭	山东日照	李明	安徽蚌埠	刘阳	四川成都	张志昊	辽宁抚顺	郭子威	安徽贵池	魏子安
广西北海	陈龙集	湖北武汉	孟玮	吉林吉林	梁派坤	天津	刘涛	上海	胡斌	福建龙岩	陈鸿
广东深圳	卢东武	湖北武汉	刘启超	广西宜州	杨晓宇	安徽合肥	张晨	陕西宝鸡	苏钢	广东韶关	卞理明
辽宁鞍山	周兆阳	上海	毛仕彦	江西分宜	唐绍文	天津	顾辰	北京	李佳	西藏日喀则	夏颖
北京	张玮佳	上海	金玺	四川泸州	杜学松	山东淄博	孙宵	上海	周斌	四川乐山	江丰
浙江杭州	杨萌	浙江温州	林传聪	湖北宜昌	李聪	河北石家庄	幺远	四川攀枝花	衡曾志	天津	王亚洲
上海	沈子豪	上海	黄磊	辽宁大连	郭世海	新疆库尔勒	杨以刚	甘肃酒泉	薛祁	四川南充	邓兴邦
河南郑州	游力宁	江苏徐州	田思雨	湖北黄石	林琪	湖北武汉	肖帆	山东济南	吴小朋	广东深圳	麦杰
浙江绍兴	茹亦飞	陕西汉中	郑玮	福建泉州	张骥贞	北京	关宁	安徽马鞍山	孙华阳	河北承德	赵廷衍
安徽池州	朱正	北京	武峥	甘肃白银	张尧峰	浙江奉化	周水波	重庆	付元	江苏常熟	穆青运
吉林长春	聂世超	山西长治	李伟	北京	王超	河南洛阳	沈力行	新疆米泉	刘波	北京	李素凡
吉林松原	高赫男	陕西西安	郑泽旭	乌鲁木齐	许宸瑞	河北保定	张泰	北京	马楠	山东泰安	刘子义
陕西宝鸡	邹海威	江苏无锡	郑冬竞	山东青岛	刘永尧	北京	宋怀济	湖北武汉	俞廷	吉林通化	杨志新
吉林长春	蓝明昊	浙江杭州	叶知秋	黑龙江大庆	任洋	江苏南京	王一舟	河北保定	贾伟	广西玉林	阮婷
北京	朱连华	辽宁沈阳	龚力军	浙江绍兴	郑凯	哈尔滨	齐继	辽宁营口	张政	湖北武汉	张资平
辽宁抚顺	朱丹	江苏连云港	元曼	广东顺德	李洪	天津	祝传祥	北京	杜全	广东广州	司徒超
呼和浩特	田纯宝	湖北黄陂	巩程	山东德州	叶伟	安徽铜陵	李君	辽宁丹东	高海生	江苏无锡	李文信

▶特别企划◀



▶封面特爆◀

▶新作速递◀





▶极限攻略◀







主 管:中国科学技术协会
主 办:科学普及出版社
协 办:北京金裕兴电子技术有限公司
编辑出版:《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址:北京市海淀区增光路 45 号综合楼 5 层
通讯地址:北京 813 信箱
邮政编码:100037
电 话:(010)68728137、68728138、68728139
传 真:(010)68728134
网 址:http://www.fcgm.com.cn
电子邮件:fcgm@fcgm.com.cn

主 编:赵震东
常务副主编:孙百英
编辑部主任:刘威
编辑部副主任:梁华栋
编辑/记者:陈明辉 谷岩 宋润方 罗东乐 周懿
美术编辑:单非 周斌 沈淋

发行部主任:宋爱华
电 话:(010)68728132

广告部地址:西城区德胜门外大街 97 号
广告代理:北京互动家园广告有限公司
电 话:(010)68728133、68411807
电子邮件:ad@fcgm.com.cn

刊 号:ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号:82-622
国内发行:北京市报刊发行局
国外发行代号:1359M
国外发行:中国国际图书贸易总公司

广告经营许可证:京西工商广字第 0010 号

印 刷:利丰雅高印刷(深圳)有限公司
定 价:8.80 元

流行帝国

岁末年初，最热的娱乐话题自然就是《英雄》了。即使是那些从来不看电视或者报纸娱乐版的人们，路边摊上兜售盗版光盘的小贩们也用无休止的吆喝告诉他们，咱中国出了个大《英雄》。在我编完这期稿件的时候，刚看到消息：《英雄》票房冲过两亿，创造了国产电影新记录。

流行帝国又一次让它的国民们显示了排山倒海的伟大力量。

流行之所以为帝国，第一在于其强大。这里没有穿黑色皮衣的秘密警察，但是帝国用无数的信息：电视、电影、广播、报纸、杂志、书籍、网络……来统治人民。你所能接触到的一切信息：一份你刚买的报纸，一个你刚看完的帖子，朋友们的一场议论，甚至你与家人的无意闲聊，都可能包含着这个帝国企图包围你、控制你的力量。它无所不在，弗远不届。

流行之所以为帝国，第二在于其专制。如果你到现在还没看《成都，今夜请将我遗忘》，那么你犯了老土罪；如果你还在玩《模拟城市 2000》而不是刚上市的《模拟城市 4》，那么你犯了过时罪；如果你既没有 MSN 也没有 QQ 还没有 ICQ 号码，那么你简直要被开除出人类，列为文物。

流行之所以为帝国，第三在于其政令毫无规律。它命令国民干各种各样奇怪的事情：看《哈里·波特》、穿唐装、读米兰·昆德拉、上新马泰、考研、买数码相机、喝蓝色夏威夷、吃伟哥、玩网络游戏、用彩屏手机……等等等等。在一个流行命令到另一个流行命令之间，没有任何征兆和联系，它甚至会在短期内发布完全相反的命令，让你疲于奔命，无意中就犯下了不容于流行帝国的可耻罪行。

是的，我们就生活在这个流行暴君统治的流行帝国里。最糟糕的是，在历史上的暴君统治下，总有人会揭竿而起；而在流行暴君的统治下，大家甘之如饴。

或许，流行帝国实际上并不存在，正如在许多魔怪片中，最终 BOSS 的黑斗篷下其实是空无一物。每个人都有选择的自由，只是我们过于懒惰，懒到不愿意去想自己到底喜欢什么，需要什么，适合什么，而习惯于让别人为我们思考，而放弃了选择的权利。

记得在《王中王》里，让·保罗·贝尔蒙多有句经典的台词：

"嘿，别以为那么多人干了同一件蠢事，这事就不蠢了。"

东东
ldd@fcgm.com.cn

游戏观点

娱人码头

网络帝国

软硬武略

电娱实况

大话家游

广告索引



问卷调查

您的参与是对我们最大的支持——

邮寄地址：100037
北京 813 信箱《家用电脑与游戏》杂志
问卷调查组　收

2003年2月号 总第102期

家游 FANS 资料夹

第一次填写或有更动请详细正楷书写

姓名：______ 年龄：____ 性别：____

电邮：______

邮编：______ OICQ：______

地址：______

简介：______

注：本资料仅用于杂志统计不作他用

杂志点评区

一、本期杂志总体印象
□非常好 □还不错
□一般般 □不太好 □糟透了

二、本期最喜爱的文章
____页

三、本期阅读最不舒适的版页
____页　不爽之处：______

四、您读完本期杂志所用时间
______

五、您这本杂志的传阅人数为
□自己看　□2~5人　□更多

错误猎手

___页___列___行______

___页___列___行______

___页___列___行______

___页___列___行______

___页___列___行______

读者票选区

支持、推荐您所喜爱的电脑单机或网络游戏，请发挥热情投出神圣一票！

中国游戏企业人气榜
请评选您最支持的中国游戏企业一家
______

中国游戏风云榜
经典榜　请评选您最喜爱的三款游戏
①______
②______
③______

发烧榜　请推荐您正在玩的一款游戏
______

期待榜　请支持您最想玩的一款游戏
______

家游-艺电有奖问卷调查



欢迎参加家游-艺电有奖问卷调查，完整填写所有内容并在下月10号之前寄出问卷的读者，将可参加每月总计30个名额的热心玩友抽奖活动，奖品为一套美国艺电最新出品的原版游戏。

《模拟城市新世界（中文版）》是否可以导入《模拟人生》中的居民？

□ 是　□ 否

《极品飞车：闪电追踪II》里除了挑战赛和锦标赛模式外，还有哪种模式？

□ 闪电追踪模式　□ 捷径模式

《哈利·波特与密室》（中文版）里，除了魁地奇比赛以外，您还可以进行：

□ 巫师魔法决斗　□ 打人柳比赛

EA ELECTRONIC ARTS™　Play!

PLAY!留言板

